Grande Maestro Ramas

26

LA MONTAGNA INSANGUINATA



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

libro game®

lupo solitario 26

LA MONTAGNA INSANGUINATA

Joe Dever

Edizioni EL

A Martin Alltimes

Seconda edizione, febbraio 2000

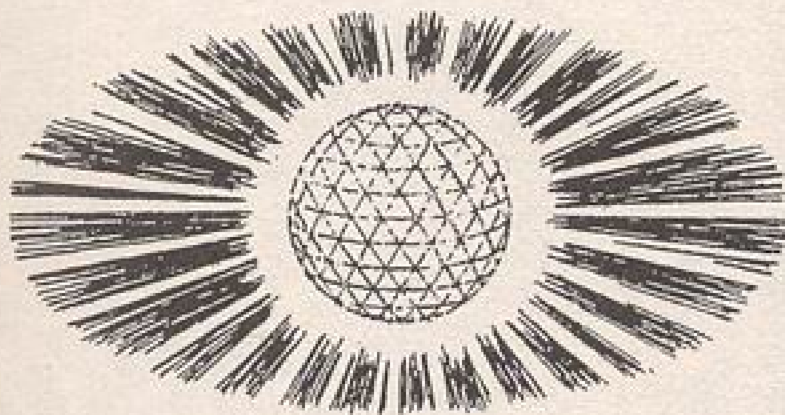
ISBN 88-477-0126-0
Titolo originale: «Lone Wolf - The Fall of Blood Mountain»
Prima edizione 1997, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

LA MONTAGNA INSANGUINATA

Joe Dever

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt

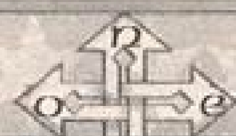


Edizioni EL

IL REGNO DI BOR
e territori circostanti

0 50 100 150

scala in miglia



Hammerlands

Catena Era

Foamfork

Era

F. Kloss

Stone Fa

Sentiero di Bandit

Valle di Nurog

Sentiero di Bandit

Il Danarg

Hambold

Tsor

Foresta Gagal

Catena di Greatbor

Kencia

Ist. Bann

Boradon

Baia di Kaxis

Bor

Lan Kris

Foresta di Mordril

Vark

Gran Drod

Stretto

Utillio

Coredis

F. Tarbant

Catena di Bor

Porto Daw

Ritchloam

Barento

Pabila

Cloave

Wesigar

Roden

Talestria

Il Tentarias

Ilna

Kasland

Anarin

Sunda

 paludi  pianure  colli  montagne  foresta di conifere

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE

NOTE

1	
2	
3	
4	
5	5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas
6	6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas
7	7ª Arte Superiore se hai portato a termine 3 avventure del Nuovo Ordine Ramas
8	8ª Arte Superiore se hai portato a termine 4 avventure del Nuovo Ordine Ramas
9	9ª Arte Superiore se hai portato a termine 5 avventure del Nuovo Ordine Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA		RESISTENZA
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:	
Tipo:	+ COMB =
Proprietà uniche:	
+ COMB =	

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5084 e trentaquattro anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas venne quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, vennero anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Venticinque anni dopo Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle Terre Libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund (Lupo Solitario 18: *L'alba dei dragoni*).

Sette anni sono trascorsi dalla sconfitta dei suoi agenti, e Naar ha tentato piú volte di vendicarsi. Molti sono i servitori del Male che nel Magnamund si nascondono nell'ombra e aspettano soltanto l'occasione per poter ubbidire al proprio padrone. Uno di questi agenti era Lord Vandyan di Eldenora. Guidato da Naar, Vandyan si era messo alla ricerca e aveva trovato tre antiche rune del Male. Col potere conferitogli da tale scoperta, Vandyan aveva riunito un vasto esercito di rettili-guerriero – i Vorka – e se ne era servito per conquistare e occupare le terre dei pacifici stati confinanti. Imbaldanzito dai successi militari, il tiranno aveva proseguito nella sua guerra di conquista e con il suo esercito era riuscito a soggiogare gran parte del Magnamund centrale, incluso il regno di Lyris, uno dei piú antichi alleati di Sommerlund. In risposta a una richiesta d'aiuto da parte di Lyris, Lupo Solitario organizzò immediatamente una crociata Ramas per liberare Varetta, la capitale.

Nel corso di questa crociata intraprendesti una missione vitale oltre le linee nemiche, dal cui successo dipendeva l'esito dell'intera campagna. Da solo penetrasti nella roccaforte della città, l'imponente fortezza chiamata il Teschio di Tor, e distruggesti le tre rune, estinguendo cosí la fonte di potere grazie alla quale l'orda dei Vorka esisteva. L'esercito di Vandyan si dissolse, e i Ramas riuscirono a entrare a Lyris e a liberare Varetta assediata (Lupo Solitario 24: *Runa di guerra*).

Nel corso della tua missione nel Teschio di Tor, scopristi che i Vorka non erano le uniche creature create da Vandyan grazie al potere delle rune. Un'entità demoniaca chiamata Zorkaan il Divora-anime era stata tra-

sportata nel Magnamund dal Pianeta delle Tenebre, il tetro dominio di Naar. Avendo combattuto e sconfitto questa creatura del male, ti eri convinto di averla eliminata per sempre, soprattutto dopo aver aver distrutto le rune. Purtroppo non era cosí. Dopo la tua vittoria nel Teschio di Tor, Lupo Solitario ti ordinò di fare ritorno al Monastero Ramas a bordo del *Cloud-dancer* il giorno seguente. Egli sarebbe tornato assieme al Nuovo Ordine e agli altri Ramas la settimana successiva.

Dopo cinque giorni una guida Ramas di nome Pioggia Dorata arrivò inaspettatamente al Monastero con notizie terribili: Lupo Solitario era scomparso! Durante una sosta nei pressi di Ruanon, il tuo leader era stato rapito. I testimoni del rapimento avevano raccontato che Lupo Solitario era stato improvvisamente circondato da una nebbia scura calata come un piccolo tornado su di lui dal cielo in tempesta. L'attacco era stato cosí fulmineo che i Grandi Maestri non erano stati in grado di impedire la cosa.

Un brivido gelido ti percorse la schiena alle parole di Pioggia Dorata: la descrizione dell'ombra nera era infatti identica alla forma adottata da Zorkaan il Divoraanime. La distruzione della runa usata da Vandyan per chiamare Zorkaan a vita non aveva affatto causato la morte della creatura, ma l'aveva invece intrappolata nel Magnamund.

Duadon era stata una vittoria, ma la scioccante notizia della scomparsa di Lupo Solitario gettava un'ombra di dubbio sul tuo trionfo: la perdita del tuo illustre leader era un prezzo troppo alto da pagare per la sconfitta di Vandyan e dei Vorka. Inviasti immediatamente un messaggero a Toran per comunicare la notizia a Banedon e convocare un consiglio d'emergenza al Monastero Ramas. Il Capo della Corporazione rispose immediatamente al tuo invito e in poche ore arrivò a bordo del *Cloud-dancer*, accompagnato da Lord Rimoah di Dessi, un Mago Anziano vecchio amico e consigliere di Lupo Solitario.

Rimoah ti informò che i Maghi Anziani avevano percepito la presenza di Zorkaan nel Magnamund, e attraverso l'uso della magia del Regno Antico avevano individuato i suoi movimenti. Egli raccontò di un mago malvagio chiamato Xaol, un negromante che abita a Gazad Helkona, una ex città fortezza dei Signori delle Tenebre situata nelle terre desolate del Skaror settentrionale. Xaol è anche un agente di Naar. Nei giorni precedenti alla sparizione di Lupo Solitario, Rimoah e i Maghi Anziani avevano individuato scie di comunicazione psichica tra Gazad Helkona e il Pianeta delle Tenebre.

"Naar stava trasmettendo a Xaol i segreti del Rituale dell'Unione, attraverso il quale lo spirito libero di Zorkaan poteva nuovamente essere sottomesso" disse Rimoah. Grazie al rituale messo in atto da Xaol, Naar riprese il controllo di Zorkaan e inviò la creatura malvagia ad assassinare Lupo Solitario, ma il tentativo fallí. Zorkaan non poté uccidere Lupo Solitario... ma riuscí a farlo prigioniero.

Rimoah ti informò che Lupo Solitario era prigioniero a Gazad Helkona. Soltanto le sue arti supreme e il potere della Spada del Sole, la sua lama divina, gli avevano permesso di sopravvivere. "Il tuo leader è coraggioso e risoluto, ma temo che i frequenti attacchi di Zorkaan

possano indebolirlo e alla fine distruggerlo se non viene messo in salvo al piú presto".

Ti offristi immediatamente volontario per la missione di salvataggio, e Rimoah e Banedon, impressionati dal tuo coraggio, si dissero d'accordo e disposti a darti tutto l'aiuto possibile. Assieme formulaste un piano per la missione. Banedon ti trasportò cosí a bordo del *Clouddancer* fino a una valle remota a sud di Gazad Helkona, da dove ti avvicinasti alla fortezza a piedi. Malgrado le avversità, riuscisti a entrare nella roccaforte di Xaol e a salvare il tuo capo dagli artigli di Naar (Lupo Solitario 25: *Il sentiero del Lupo*). Durante la missione combattesti e sconfiggesti Xaol e Zorkaan prima che Banedon arrivasse a trarre in salvo te e Lupo Solitario dagli artigli dei servitori di Xaol.

È passato un anno dal trionfo di Gazad Helikona, un anno tranquillo e pieno di soddisfazioni, durante il quale ti sei dedicato alla formazione delle nuove reclute del Monastero. Tali sono stati i successi del tuo insegnamento che ormai i tuoi discepoli ti riveriscono e i tuoi pari ti ammirano. Ciononostante negli ultimi tempi hai avvertito una sorta di nostalgia per l'avventura, un desiderio di mettere alla prova ancora una volta la tua abilità e il tuo coraggio nella lotta contro il Male.

Un giorno, di prima mattina, vedesti un'aquila dorata lasciare il suo nido nei boschi coperti di brina che si stendono sotto la finestra dei tuoi appartamenti privati. Mentre osservavi la maestosa creatura levarsi in volo sopra le cime degli alberi, ti venne in mente la fuga audace di cui eri stato protagonista quando avevi lasciato Gazad Helkona a bordo della navicella volante di Banedon. Un brivido premonitore ti percorse la schiena quando un attimo dopo notasti un puntino lontano nel cielo azzurro. Il puntino si fece sempre piú grande fino a quando non ti fu possibile distinguere il caratteristico profilo del *Cloud-dancer,* in avvicinamento da nord. Lasciasti in fretta le stanze e scendesti nel campo di addestramento del Monastero, dove già si era riunita una piccola folla di Ramas in attesa. La navicella si fermò a mezz'aria sopra di voi, e la gabbia di imbarco venne abbassata sul terreno indurito dalla brina: nella gabbia scorgesti la figura di Lord Rimoah di Dessi. Dopo brevi e calorosi saluti, Rimoah chiese di vedere immediatamente Lupo Solitario. Dall'espressione cupa e preoccupata del suo viso capisti subito che le notizie che recava non erano affatto buone.

Accompagnasti di persona Rimoah nelle sale di Lupo Solitario, situate sotto la Torre del Sole, la cittadella di comando del Monastero. Non facesti in tempo a scusarti e a ritirarti che già Lupo Solitario ti aveva chiesto di rimanere ad ascoltare quello che il venerabile mago era venuto a riferire. Rimoah annuí in segno d'approvazione.

"Il Re Nano Ryvin di Bor ha disperatamente bisogno del vostro aiuto, signori" cominciò subito Rimoah in tono preoccupato. "Un antico orrore si è svegliato nei meandri del suo regno sotterraneo, un orrore che ora minaccia di distruggere ogni cosa. La razza dei Drodarin potrebbe essere condannata a scomparire per sempre se non riusciamo a eliminare questo avversario terribile... il piú rapidamente possibile!"

Lord Rimoah disse che alcuni scavi recenti nei livelli piú inferiori del vasto regno sotterraneo di Bor

avevano disturbato lo Shom'zaa. Questa potente entità del Male era stata relegata nelle viscere della terra dai Maghi Anziani durante la guerra dei Mille Anni contro Agarash il Dannato, il primo campione di Naar. Lupo Solitario abbassò lo sguardo e scosse il capo, incredulo.

"Credevo che le leggi e la cultura dei nani proibissero gli scavi profondi, proprio a causa del pericolo che lo Shom'zaa e i suoi servitori potessero venire liberati per sbaglio dalla loro prigionia. Com'è potuta accadere una cosa del genere?"

"La cupidigia è la causa di tutto" rispose Rimoah con voce triste, "la cupidigia del primogenito di Re Ryvin, il Principe Leomin. Egli solo è responsabile degli scavi che hanno liberato l'antico orrore".

Soltanto cinque giorni erano passati – aveva proseguito Rimoah – da quando lo Shom'zaa era stato liberato, e ciononostante la creatura, assieme ai suoi servitori agarashi, aveva già preso il controllo dei livelli inferiori del regno. "I combattimenti sono molto aspri nei tunnel e nelle sale del regno di Bor: l'esercito di Re Ryvin sta tentando di contenere lo Shom'zaa e la sua orda" disse. "Ma i nostri amici sono quasi allo stremo, poiché gli esseri del Male sono riusciti a entrare nelle armerie e ad armarsi per la lotta. Ryvin ha quasi perso il controllo dei tunnel che conducono alla sala del trono, dove Leomin e suo fratello minore, il Principe Torfan, sono intrappolati e assediati, assieme a quel che resta della loro scorta personale".

La notizia che la sala del trono di Bor si trovava sotto assedio inquietò molto Lupo Solitario: in essa, infatti, si trova il leggendario Trono di Andarin. Questo maestoso monumento contiene una gemma del potere che la stessa dea Ishir aveva donato ai nani Drodarin di Bor. Il suo splendore divino assicura ai nani un'energia unica che permette loro di coltivare le messi sotto terra senza bisogno della luce diretta del sole. Se il Trono di Andarin dovesse andare distrutto, allora le messi morirebbero e la carestia colpirebbe Bor con conseguenze disastrose. Rimoah proseguí nel suo racconto: "Ho sentito dire che persino i Lord e i Cavalieri Nani, l'élite dell'esercito di Ryvin, credono che la cupidigia del Principe Leomin abbia ormai deciso la loro sorte. Se ciò corrisponde a verità e se lo Shom'zaa conquista Bor, allora le nostre speranze di una pace duratura nel Magnamund sono rovinate. La caduta di Bor darebbe a Naar una base di potere nel cuore stesso del Magnamund, da cui riuscirebbe a comandare i suoi agenti... quei suoi abominevoli servitori... per tentare ancora una volta di conquistare il nostro mondo".

"Ma cosa possiamo fare per salvare Bor prima che sia troppo tardi?" chiese ansiosamente Lupo Solitario.

"Re Ryvin manca dei mezzi per battere il nemico" rispose gravemente Rimoah. "Ma questi mezzi esistono. Lo Shom'zaa è particolarmente vulnerabile alla magia del Regno Antico, la stessa che usammo per intrappolarlo tre millenni or sono".

Da una tasca dell'ampia tunica Rimoah estrasse un cristallo di forma sferica e lo tenne nel palmo della mano. La sua superficie sfaccettata irradiava raggi di luce dorata che brillavano di uno splendore sovrannaturale. "Un Cristallo del Sole" disse Lupo Solitario. "Sí, mio signo-

re" rispose Rimoah con fare reverente. "Servendoci del potere contenuto in questa sfera sarebbe possibile sconfiggere lo Shom'zaa e i suoi servitori, e quindi salvare il regno di Bor dalle grinfie di Naar. Noi Maghi Anziani abbiamo creato il mezzo per sconfiggere lo Shom'zaa, ma in tutto il Magnamund soltanto i Ramas hanno l'abilità e il coraggio necessari per portare questa arma divina nel regno di Bor e impiegarla contro lo Shom'zaa nella maniera giusta"

Lupo Solitario si avvicinò a Lord Rimoah e prese il Cristallo del Sole dal palmo della sua mano. Poi si volse verso di te. "Siamo stati chiamati a svolgere una missione pericolosa, Grande Maestro" disse. "Hai dato prova di quanto valgono il tuo coraggio e le tue capacità al di là di ogni dubbio, e di certo ti sei guadagnato il diritto di rifiutare questa missione con onore. Tuttavia mi sembra di avvertire in te un desiderio di avventura, la volontà di mettere nuovamente alla prova le tue facoltà e di porle al servizio della lotta del Bene contro il Male. Viaggerai fino a Bor e cercherai di confrontarti con la minaccia che rischia di cancellare dal Magnamund i nostri alleati Nani?"

"Sí, mio signore, lo farò" rispondi senza un attimo di esitazione. "A maggior onore e gloria di Sommerlund e dei Ramas, accetto con orgoglio questa missione".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Nel corso degli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resisten-

za. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 25), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza in questa avventura. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e **Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.**

Avvertenza: invece che la Tabella del Destino, se ti torna piú comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamente del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventarti da te il tuo nome di Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si trova piú avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai cosí ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pagina 10.

TAVOLA A (prefisso del nome)	TAVOLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti saranno di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'arma. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in ulteriori combattimenti. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recuperare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo, di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)



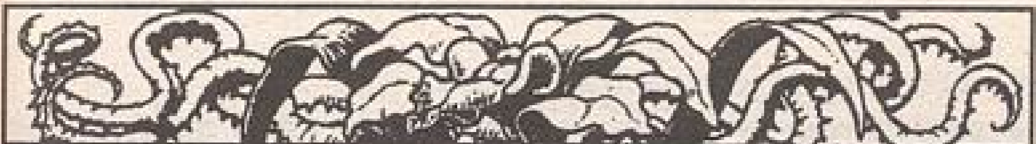
I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



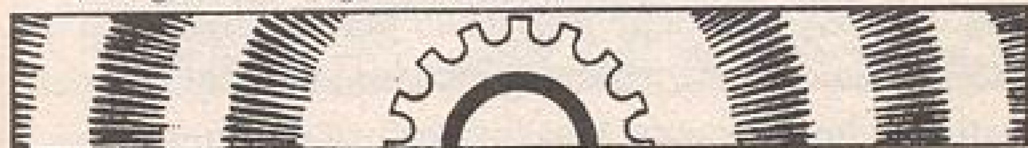
I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



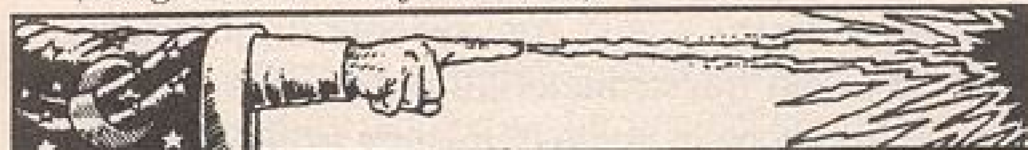
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. Il tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo

della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantésimi comprendono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Man mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



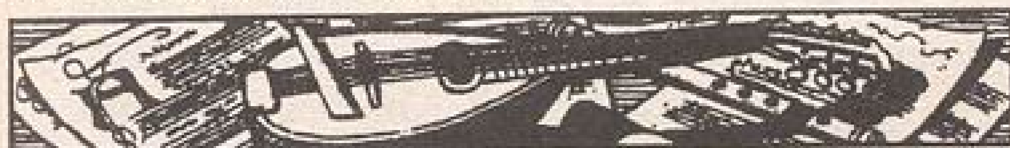
Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 26 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 27. Per

ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività base e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

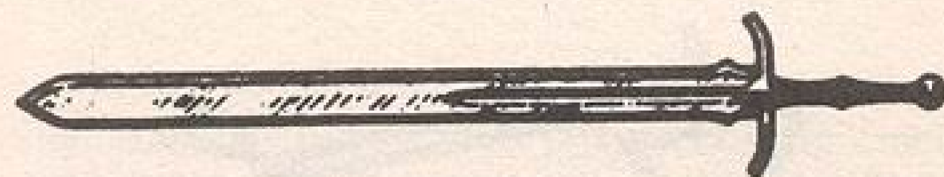
Vampirium

EQUIPAGGIAMENTO

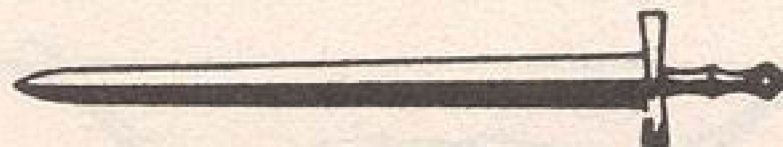
Prima di lasciare il Monastero Ramas per il viaggio verso Bor, prendi con te una mappa del territorio (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro, estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 25), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

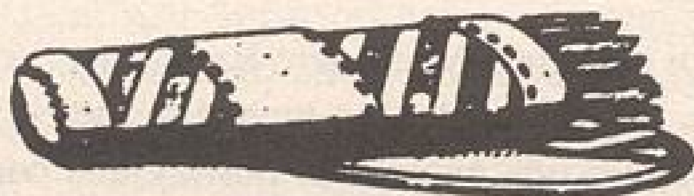
Spadone ("Armi")



Spada ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



Flauto ("Zaino")



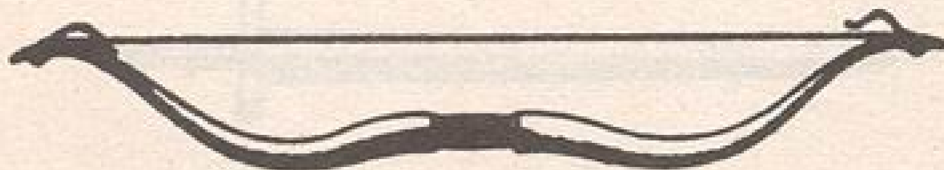
Pugnale ("Armi")



Ascia ("Armi")



Arco ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria nelle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 1, la tua Arma Ramas sarà l'ascia 'Alema'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo più adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino C = Combattività

Esempio

Se ti capitasse di usare 'Alema' contro un nemico zombi, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'arma in qualsiasi altro luogo o circostanza, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se

tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento nelle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

A mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Cavaliere del Sole, questi sono i miglioramenti delle Arti Superiori.

Arte Superiore della Guerra



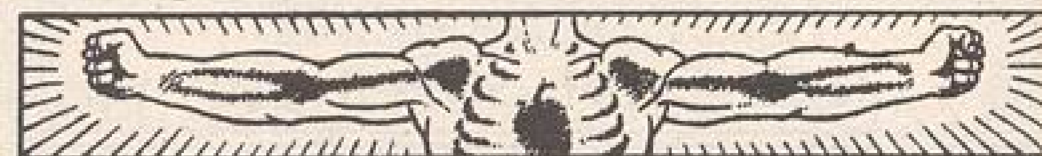
I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di maneggiare perfettamente armi che si usano con due mani (es.: Spadone, Asta, Lancia...) con una mano sola.

Arte Superiore dell'Interpretazione



I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di allontanare insetti di dimensioni normali entro un raggio di 3 metri. Il raggio d'azione e il numero di insetti aumenterà a mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore della Liberazione



I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di curare ferite gravi in altre creature. Posando le mani sulla parte del corpo interessata, un Cavaliere del Sole può fare in modo che una ferita grave si rimargini. La velocità di questo processo curativo aumenterà a mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore della Telegnosi



I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di comunicare telepaticamente su grandi distanze. Inizialmente il raggio d'azione è di circa 100 miglia, ma la distanza aumenterà a mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore della Difesa



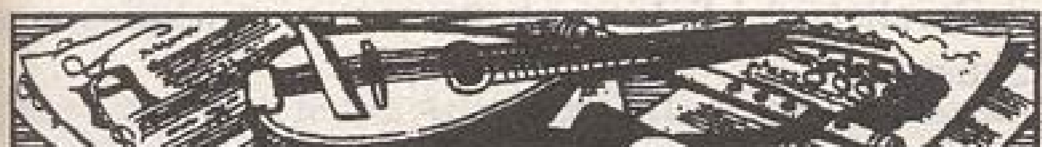
I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di simulare la morte: raggiungendo uno stato di sospensione animata, essi possono far credere al nemico di essere veramente morti. L'unico senso che il Cavaliere del Sole mantiene mentre è in questo stato è quello dell'udito.

Arte Superiore dell'Astrologia



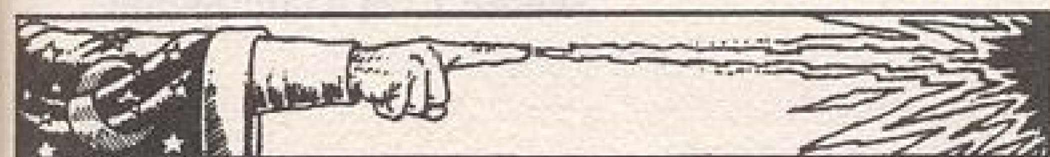
I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte conoscono l'arte della chiromanzia: l'abilità di predire il futuro leggendo il palmo della mano.

Arte Superiore del Bardo



I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di servirsi delle loro facoltà musicali per lanciare attacchi sonori contro qualsiasi creatura. L'effetto dell'attacco dipende dalla sensibilità al suono della creatura che ne è bersaglio (ad esempio, una creatura priva d'udito non ne verrebbe influenzata).

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas



I Cavalieri del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di usare i seguenti incantesimi della Confraternita:

Blocca Proiettile – fa sí che oggetti scagliati (ad esempio frecce, asce, ecc...) che costituiscono una minaccia immediata per la vita del Cavaliere del Sole si blocchino a mezz'aria. L'effetto dura per 2-3 secondi, abbastanza a lungo da permettere al Cavaliere di togliersi dalla traiettoria dell'oggetto scagliato contro di lui. All'inizio questa magia potrà bloccare il volo di un proiettile solo, ma il numero è destinato ad aumentare a mano a mano che il Cavaliere del Sole sale di rango,
Forza – fa sí che il Cavaliere del Sole possa aumentare di molto la propria forza fisica per un breve periodo. L'incantesimo può essere usato per sollevare o spostare oggetti pesanti, oppure per aumentare temporaneamente il punteggio di Combattività e di Resistenza quando il Cavaliere del Sole combatte contro un nemico non armato.

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario – Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Il successo di questa impresa è di importanza vitale, poiché da essa dipende la sopravvivenza del Regno dei vostri amici Nani. Lo Shom'zaa è un avversario potente e formidabile, perciò stai sempre all'erta, e occhi sempre aperti durante il viaggio nell'antico regno sotterraneo di Bor.

Durante questa avventura, alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura nocive; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-25) non è necessario, anche se ti aiuterebbe a portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuo passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Lupo Solitario posa il Cristallo del Sole nel palmo della tua mano e chiude le tue dita attorno all'oggetto magico. Immediatamente percepisci che il piacevole calore del manufatto nasconde un potere immenso. (Registra nel tuo Registro di Guerra il Cristallo del Sole come Oggetto Speciale che tieni nella tasca della tunica. Devi rinunciare a uno qualsiasi degli altri oggetti che hai se possiedi già il numero massimo di Oggetti Speciali concesso dalle regole.)

"Il Cristallo del Sole non ti nuocerà, Grande Maestro. Soltanto lo Shom'zaa deve temere il suo potere" dice Rimoah con fare rassicurante.

"Come mai?" chiedi.

"L'energia che permette al demone di esistere nel nostro mondo proviene direttamente dal Pianeta delle Tenebre" spiega Rimoah. "Vi è un canale aperto tra la creatura e il dominio malvagio di Naar, un collegamento sottile ed etereo, che ha mantenuto in vita la creatura nel corso di tutti questi secoli di prigionia. Adesso, però, la presenza stessa di questo canale potrebbe causare la distruzione dello Shom'zaa, perché sarà proprio esso a scatenare il potere del Cristallo del Sole. Il solo tocco del cristallo basterà a consegnare all'oblio la creatura del male che devi scovare".

Ora che sei in possesso di tutte le informazioni necessarie, Lupo Solitario ti ordina di tornare nelle tue stanze per prepararti al viaggio verso Bor. Raccogli il tuo equipaggiamento e la tua Arma Ramas, saluti in fretta i tuoi compagni e poi ti dirigi veloce verso il campo di

addestramento, dove Lord Rimoah ti sta aspettando nella gabbia di imbarco. Lupo Solitario ti saluta e ti augura buona fortuna, e tu dall'interno della gabbia ricambi con orgoglio mentre a poco a poco vieni issato a bordo del *Cloud-dancer*. Rimoah ordina all'equipaggio di salpare e, mentre la grande imbarcazione comincia a muoversi, tu rimani in piedi vicino alla balaustra a osservare le mura e le torri coperte di brina del Monastero Ramas che si allontanano veloci.

Lord Rimoah ti invita ad accompagnarlo negli appartamenti del capitano dove, con tua sorpresa, scopri che non c'è nessuno: Banedon non è a bordo. "Il Capo della Corporazione non può viaggiare con noi" spiega Rimoah, "ma ha messo il vascello e l'equipaggio a nostra completa disposizione. Gli siamo debitori, poiché il tempo ci è nemico, e non potrebbe esserci modo piú rapido per giungere a destinazione".

Durante le quattordici ore di volo che vi servono per raggiungere Bor, Lord Rimoah ti racconta del regno dei nani e ti narra la storia e le belle leggende di quella terra antica. Vieni anche a sapere che la tua destinazione è Boradon, la città principale di Bor e rimani sorpreso quando Rimoah ti spiega che nella tua lingua questo antico nome Drodarin ha un significato un po' misterioso: 'la montagna di sangue'.

Per proseguire, vai al **240**.

2

Percepisci che il martello da guerra magico è dotato di proprietà in grado di rivaleggiare con quelle della tua Arma Ramas. Possedere quell'oggetto e poterlo usare in combattimento costituirebbe per te un vantaggio incredibile. Ma le crepe e i fori che segnano la pietra tombale testimoniano il fatto che molti prima di te hanno tentato di entrarne in possesso... e hanno tutti fallito.

Se decidi di insistere nel tentativo di spostare la pietra tombale di Andarin, vai al **27**.

Se preferisci lasciare la tomba indisturbata, vai al **230**.

3

Mentre cerchi di trattenere il Principe Leomin, vieni colpito piú volte da rocce e altri detriti: perdi 4 punti di Resistenza.

A poco a poco il vortice dell'implosione si fa sempre piú piccolo, fino a quando, con un forte *crack*, il suo potere non scompare del tutto. Il clima tetro e l'atmosfera sinistra che incombevano nella caverna scompaiono lasciando il posto a una calma serena. Percepisci che il legame dello Shom'zaa con il Pianeta delle Tenebre è stato reciso, e ogni traccia del Male imprigionato qui per tanto tempo viene cancellata.

Per proseguire, vai al **294**.

4

Nell'attimo in cui metti fine al tuo attacco sonoro, i destrieri Brozal vengono percorsi da un brivido, come se si fossero appena destati da un incubo. Ripresisi dall'effetto del tuo incantesimo, essi si fanno prendere da un panico cieco per paura di essere nuovamente sotto-

posti a qualche altra tortura mentale: si voltano e scappano veloci tra le alte messi che segnano il confine sud della radura.

Corri verso est ed entri nuovamente tra le messi alte di grano. Poi giri con cautela attorno alla zona in fiamme prima di proseguire verso nord. Dopo un po' raggiungi un fossato melmoso che segna il confine tra il campo di grano in cui ti trovi e un campo adiacente coltivato ad orzo. Lí le piante sono piú basse, perciò riesci a scorgere una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di dare un'occhiata alla fattoria, vai al **73**.
Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

5

Fai ricorso alla tua Arte Superiore dello Scudo Ramas e aspetti. La creatura non riesce a individuare la tua presenza vitale e, dopo aver emesso un sibilo irritante, fa cenno agli altri agarashi di proseguire. Ben presto il gruppo scompare nell'oscurità, e non appena il silenzio torna a regnare nel tunnel ti alzi in piedi e ti guardi attorno.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.
Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

6

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per creare uno scudo di aria calda tra te e la gettata di ghiaccio. Davanti a te l'aria viene percorsa da ondate di vapore, e un attimo dopo il fascio gelido penetra la tua protezione invisibile con effetto spettacolare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 6 o meno, vai al **97**.
Se è 7 o piú, vai al **75**.

7

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti il braccio destro contro gli occhi della creatura. Un fascio di fiamma bianco-azzurra erompe dalla punta delle tue dita e vola verso il bersaglio, ma immediatamente la bestia congiunge i due pugni incandescenti formando una barriera invalicabile contro cui il tuo missile magico si infrange, esplodendo in una pioggia di scintille luminose. Lo shock per la scarica di energia stordisce la creatura, che indietreggia gridando, ma solo per pochi attimi. L'essere si riprende subito e, sempre a pugni levati, avanza minaccioso verso di te.

Temendo quello che potrebbe accaderti se lasci che il mostro si avvicini al tuo nascondiglio, esci dalla tomba e ti precipiti verso l'alcova. Tiri la leva, ed ecco che un pannello si apre rivelando un corridoio debolmente illuminato. Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto per catapultarti verso lo stretto passaggio: sei per metà dentro quando due sfere di viva

fiamma erompono dai pugni della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 6, vai al **44**.
Se è 7 o 8, vai al **262**.
Se è 9 o piú, vai al **30**.

8

Il parapetto della barricata esplode non appena il fascio di energia ghiacciata si abbatte su di esso con effetto devastante. Un'asse di legno si rompe e ti penetra nel fianco, facendoti cadere a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

I Drodarin ti aiutano a rialzarti, e tu, senza perdere un attimo, sollevi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il nemico. I Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, eliminando dieci avversari per ogni Drodarin che soccombe, ma i servitori dello Shom'zaa sono invasi da una furia omicida che li spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e la difesa delle barricate è un'impresa assai ardua.

Orda Shom'zaa:
Combattività 47 Resistenza 45

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

9

Balzi oltre i cadaveri dei nemici e, fiancheggiando la fila di vagoni carichi di rame, corri verso l'uscita. Ormai la battaglia infuria tra i servitori dello Shom'zaa da un lato e i nani liberati, ansiosi di vendicarsi del male e delle torture subite, dall'altro. Nel caos del combattimento, raggiungi il canale di pietra nel punto in cui esso si incrocia con il tracciato per i vagoni e ti tuffi dietro una colonna di sostegno per evitare di imbatterti in un gruppo di rettili che sta correndo verso la zuffa. L'uscita si trova a meno di venti metri e a una prima occhiata sembra sgombra e priva di sentinelle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **186**.
Se è 5 o piú, vai al **302**.

10

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e origini una folata di vento che fa volare via la polvere da sparo dal foro del cannone. Uno degli avversari avvicina lo stoppino acceso al foro, sicuro di far saltare in aria il trono di Andarin in pochi secondi, e invece grazie al tuo intervento non accade nulla.

Vai al **150**.

11

Ti lasci trasportare per piú di un miglio dalle acque torride del fiume sotterraneo. Attraversi una serie di caverne basse e buie e di ripide cascatelle fino a quando non raggiungi un punto in cui il corso d'acqua fluisce in un

canale piú profondo e piú freddo. Laddove i due fiumi convergono, vedi che l'acqua ribolle e si imbianca di schiuma. Capisci subito che si tratta di alcuni scogli acuminati, le cui cime sono a malapena visibili sopra la superficie dell'acqua. Cominci a nuotare freneticamente contro corrente, mentre vieni inesorabilmente trascinato verso le rocce puntute.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **229**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, e desideri usarla, vai al **34**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto il rango richiesto dell'Addestramento Ramas, vai al **338**.

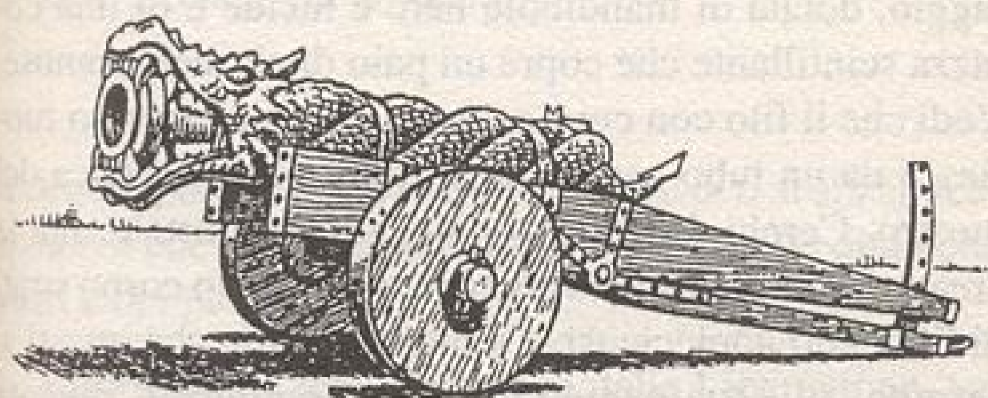
12

Aspetti pazientemente vicino all'entrata e osservi il nemico che cerca vanamente di capire come funzionano i mortali marchingegni creati dai nani Drodarin proprio in questo laboratorio. L'arcata protetta dalla saracinesca costituisce l'unica uscita dalla sala: devi tentare di raggiungerla alla prima opportunità. L'occasione ti si presenta dopo pochi minuti, quando una delle creature-rettile raccoglie ingenuamente una manciata di sodio da un contenitore sigillato e lo fa cadere in un secchio d'acqua. L'esplosione che ne consegue decapita di netto il rettile e crea una densa nube di fumo biancastro e soffocante.

Approfittando di quella copertura, entri nella sala e passi accanto al nemico senza venire scoperto. Riesci a raggiungere il centro del laboratorio prima di essere costretto a nasconderti dietro una pila di barili di legno di quercia per evitare lo sguardo da falco della creatura ossuta che dalla piattaforma dirige i movimenti degli altri servitori dello Shom'zaa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 6 o meno, vai al **177**.
Se è 7 o piú, vai al **228**.



13

Balzi oltre la lastra, ma il tacco del tuo stivale sfiora la pietra quando atterri dall'altra parte e fa scattare la trappola: un pannello si apre nel soffitto rivelando una fila di frecce acuminate pronte a scattare lungo tutto il passaggio. Senti un improvviso sibilo di gas che fuoriesce da qualche parte, poi una scarica di dardi sfreccia nell'aria densa di polvere. Ti tuffi istintivamente a terra per evitare di venire colpito dalla pioggia di missili mortali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 4 o meno, vai al **239**.
Se va da 5 a 7, vai al **317**.
Se è 8 o 9, vai al **291**.

14

Hai appena percorso un paio di metri nella caverna quando all'improvviso dei filamenti sottili e resistenti come l'acciaio si avvolgono attorno al tuo corpo. Il filo si serra attorno alle tue gambe e le immobilizza, incollandole al pavimento. Cadi a terra e, appesa al soffitto, scorgi una grande creatura simile a un enorme scarafaggio, dotata di mandibole nere e lucide e di una corazza scintillante che copre un paio di ali membranose. Vedi che il filo con cui l'essere ti sta paralizzando fuoriesce da un tubo osseo che si trova sotto la bocca del mostro. Cerchi di liberarti dalla stretta mortale, ma la creatura continua ad avvolgere attorno al tuo corpo strati di filamenti appiccicosi, e a mano a mano che questi si serrano sulla tua gabbia toracica, respirare ti diventa sempre piú difficile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai all'**80**.
Se è 3 o piú, vai al **181**.

15

Con incredibile audacia, sollevi il capo in gesto di orgoglio e cominci a cantare alcuni versi dell'inno nazionale di Sommerlund. Dapprima gli agarashi Shom'zaa ti guardano vagamente divertiti, poi, quando l'intensità della tua voce comincia a salire, capiscono che è già troppo tardi e che il tuo canto può avere effetti mortali. La frequenza dell'attacco sonoro che stai lanciando supera di molto il raggio uditivo normale, ciononostante il suono penetra nelle menti dei lancieri come un coltello caldo nel burro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, togli 1 dal numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **266**.
Se è 5 o piú, vai al **113**.

16

A poco a poco ti rendi conto che la vista ti si sta annebbiando e che stai perdendo la sensibilità nelle dita delle mani e dei piedi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **54**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **193**.

17

Raggiungi l'imboccatura del pozzo, sposti le assi che la bloccano, sbirci nell'oscurità e scorgi una sorta di gabbia malandata che giace in fondo, venti metri piú sotto. Alcuni servitori dello Shom'zaa si sono ora ripresi e si sono già raggruppati sul bordo della cava. Poi cominciano ad avanzare con cautela verso di te lanciando frecce con gli archi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **180**.

18

Il tuo dardo infuocato colpisce il bersaglio e penetra in uno dei barilotti con effetto devastante: in un batter d'occhio la piattaforma viene avvolta da un'enorme lingua di fiamme ruggenti.

Vai al **130**.

19

Estrai una freccia e la scocchi contro gli occhi della creatura, ma mentre il dardo vola sibilando verso il bersaglio, l'essere unisce i due pugni formando una barriera contro cui il tuo missile si infrange, prendendo immediatamente fuoco. Guardi la freccia bruciare in pochi attimi e poi, ridotta in cenere, sbriciolarsi a terra.

Temendo che la stessa cosa possa accadere a te se lasci che il mostro si avvicini al tuo nascondiglio, esci dalla tomba e ti precipiti verso l'alcova. Tiri la leva, ed ecco che un pannello si apre rivelando un corridoio debolmente illuminato. Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto per catapultarti verso lo stretto passaggio: sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 6, vai al **44**.
Se è 7 o 8, vai al **262**.
Se è 9 o piú, vai al **30**.

20

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per creare uno scudo di aria calda tra te e il fascio di ghiaccio. Senti l'aria vibrare di energia magica mentre la barriera si forma, ed ecco che un attimo dopo la scarica gelida la colpisce con effetto spettacolare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è piú di 24, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **93**.
Se è 5 o piú, vai al **343**.

21

All'improvviso ti ricordi del disco che hai trovato nel magazzino saccheggiato e lo estrai subito dalla tasca della tunica. Le rune Drodarin incise sulla superficie di bronzo del disco sono identiche a quelle che ornano i bottoni del pannello. Certo che esse rappresentino la sequenza giusta per aprire il portale, premi i bottoni nel seguente ordine: 3, 2, 1.

Vai al **321**.

22

Un brivido gelido ti corre lungo la schiena mentre guardi la massa di mostri che caricano selvaggiamente verso la linea di difesa Drodarin. La loro furia cieca contrasta con la calma e fredda disciplina dei guerrieri Bor, pronti a respingere il nemico con i loro fucili, il cannone e le asce da guerra. All'improvviso il tuo sguardo viene attratto da un lampo di luce blu che compare all'improvviso in mezzo all'orda di agarashi. Un attimo dopo un fascio di energia ghiacciata colpisce il cannone, paralizzando gran parte dei soldati che si trovavano attorno ad esso. Aguzzi la vista e vedi che il comandante degli agarashi sta correndo con il braccio scheletrico teso, pronto a scaricare un secondo missile di ghiaccio contro il cannone Drodarin. Se gli permetterai di proseguire l'attacco e di distruggere il cannone, i nani del Principe Torfan potrebbero non riuscire a resistere all'assalto.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **256**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **335**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **72**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **214**.

23

Estrai l'acciarino dallo zaino e lo tieni stretto in pugno. Non appena la via è libera, balzi fuori dal tuo nascondiglio e scatti verso il cannone. Il comandante agarashi ti vede, si ferma e si volta. Poi, con un risata sprezzante, solleva la mano simile a un artiglio e prende la mira.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **289**.
Se è 4 o piú, vai al **175**.

24

Il colpo ti spinge in avanti e, mentre cadi, ti ferisci la fronte su una stalagmite prima di atterrare nel fango: perdi 3 punti di Resistenza.

I tuoi sensi ti stanno gridando PERICOLO! mentre ti metti in ginocchio e ti pulisci il fango dalla bocca e dal naso insanguinati. D'istinto abbassi la mano alla tua Arma Ramas, ma hai appena il tempo di estrarla che lo Shom'zaa ti balza addosso e comincia a colpirti con i suoi terribili artigli.

Shom'zaa:
Combattività 56 Resistenza 50

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **322**.

25

Il tuo dardo infuocato vola verso i barilotti di polvere esplosiva, ma la creatura scheletrica si accorge del pericolo e reagisce fulmineamente, puntando un artiglio nero contro il tuo proiettile. Un attimo dopo un fascio di particelle gelate erompe dal palmo ossuto e si scontra a mezz'aria con la tua freccia, deviandone la traiet-



(fig. 1) Il ragno gigante si prepara ad attaccare.

toria. Poi l'essere dalla pelle nera emette un grido acuto, ed ecco che un dolore intensissimo ti esplode nella testa: lo scheletrico servitore dello Shom'zaa ha indirizzato una potente ondata distruttiva di energia psichica contro la tua mente.

La pressione cresce nella tua testa fino a quando hai l'impressione che essa stia per esplodere. La vista ti si appanna in una nebbia rossastra, e non riesci nemmeno a emettere un grido di dolore prima di crollare in ginocchio: perdi 3 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di erigere un muro protettivo attorno alla tua mente servendoti dei poteri dello Scudo Psichico. Lentamente, mentre le tue difese si organizzano, il dolore scompare e la vista ti si schiarisce. A poco a poco riesci a mettere a fuoco un gruppo di agarashi Shom'zaa che si sta avvicinando con fare minaccioso. Facendo appello a tutte le tue forze, ti alzi in piedi ed estrai l'Arma Ramas appena in tempo per difenderti dall'attacco nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 — Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

26 *(fig. 1)*

Il ragno gigante emette un orrendo squittio e avanza verso di te. Mentre si prepara all'attacco, vedi che dalle sue fauci cola una densa sostanza velenosa di colore nero.

Ragno Gigante d'Acqua:
Combattività 48 Resistenza 45

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **112**.

27

Sfoderi la tua ascia Ramas e la sollevi, pronto ad attaccare le incrostazioni di sporcizia che sigillano la pietra tombale.

Tomba di Andarin:
Combattività 50 Resistenza 50

Conduci questo combattimento al solito modo. Qualsiasi perdita di Resistenza che subirai è dovuta alla fatica che devi fare nel tentativo di aprire il sepolcro. Non puoi impiegare nessun attacco psichico nel corso di questo combattimento.

Puoi porre fine al tuo attacco in qualsiasi momento (fuga), andando al **230**.
Se vinci questo combattimento, vai al **110**.

28

Corri a nasconderti dietro alla botte vuota e preghi Ishir che il legno di cui è fatta sia spesso abbastanza per proteggerti dai dardi nemici.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0 o 1, vai al **149**.
Se va da 2 a 7, vai al **70**.
Se è 8 o 9, vai al **98**.

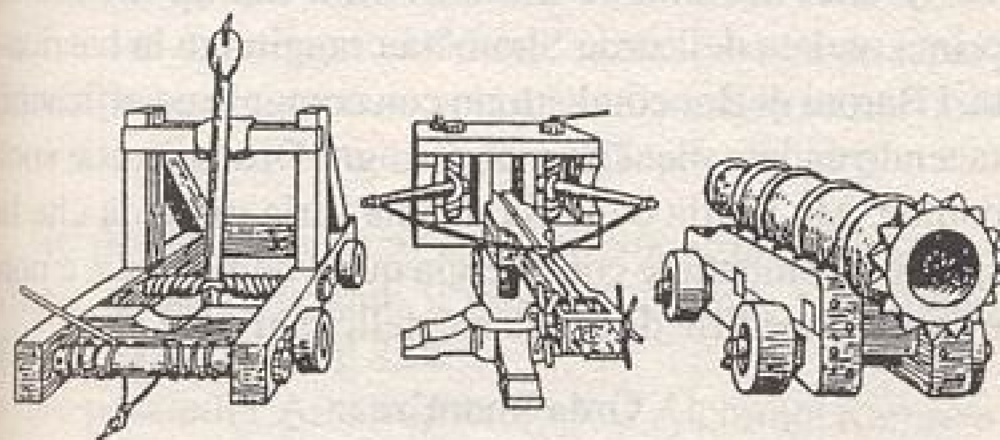
29

Non osi indugiare oltre perché, malgrado la tua incredibile abilità di guerriero, il nemico è pesantemente armato e molto numeroso. La paura ti stringe lo stomaco mentre sfoderi l'Arma Ramas e ti dirigi di corsa verso la parete nord della cava.

Ti affretti verso l'imboccatura del pozzo nella speranza di raggiungerla prima che l'orda ti blocchi il passo. Il loro capo dal muso di lucertola grugnisce di rabbia quando ti vede, poi ordina agli arcieri di fare partire una scarica di frecce contro di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **94**.
Se è 6 o piú, vai al **297**.



30

La sfera di fuoco esplode senza causare danno alcuno mentre scappi lungo il tunnel pieno di ragnatele. Dopo qualche secondo scorgi in lontananza l'accesso a una

sala piena di oggetti che scintillano invitanti alla debole luce delle poche torce appese alle pareti. Aguzzi la vista e capisci con sorpresa che ti stai avvicinando a una volta segreta contenente un tesoro Drodarin.

Un rumore di mattoni che cadono e di muro che crolla ti mette nuovamente in allarme: la creatura sta tentando di seguirti. Pezzi di intonaco crepato si staccano dalle pareti mentre il mostro spinge il suo corpo pesante e muscoloso lungo lo stretto passaggio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.

31

Alcune schegge affilate del fascio ghiacciato penetrano il tuo scudo e affondano nel viso e nel petto, facendoti perdere 2 punti di Resistenza.

Ti riprendi in fretta ed estrai l'Arma Ramas mentre la prima ondata dell'orda Shom'zaa raggiunge la barricata. I Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, facendo cadere dieci nemici per ogni Drodarin che soccombe. Ma l'orda è invasa da una furia omicida che la spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e non è facile impedirle di penetrare nelle barricate.

Orda Shom'zaa:
Combattività 47 — Resistenza 45

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

32

Ti servi delle tue difese mentali per proteggerti la mente dallo spietato attacco psichico. Il dolore svanisce rapidamente e la creatura ulula di rabbia quando capisce che sei riuscito ad annullare l'effetto del suo assalto.

Con un rapido gesto del braccio scheletrico, essa ordina alle creature-rettili piú vicine di impedirti la fuga dal laboratorio. Con disappunto noti che ora un gruppo di servitori agarashi ti blocca la via: i rettili stanno goffamente tentando di attaccarti voltando una catapulta d'assalto e un cannone da campo verso di te. Capisci subito che devi colpire per primo se vuoi avere qualche possibilità di uscire vivo dal laboratorio.

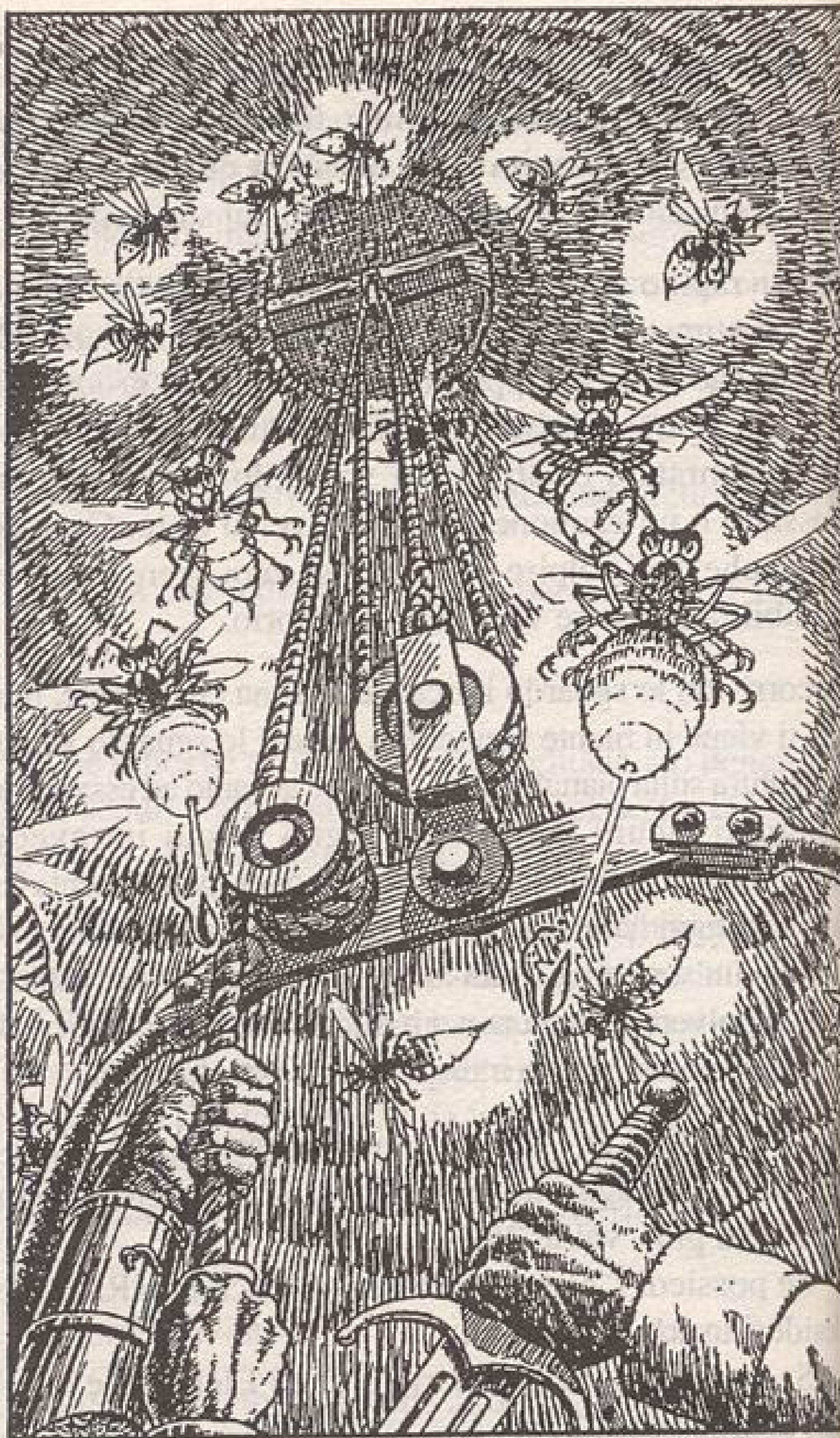
Percorri con lo sguardo l'arcata e la zona circostante, ma non ti viene in mente niente. Poi sollevi lo sguardo verso la creatura sulla piattaforma e noti che accanto ad essa sono sistemati alcuni barilotti di legno su cui intravedi un'iscrizione in lingua Drodarin. Traduci mentalmente le parole e leggi "*polvere esplosiva*". Le tue labbra si incurvano in un sorrisetto soddisfatto: se riuscissi a fare esplodere la polvere contenuta nei barilotti, potresti creare quel diversivo che ti è tanto indispensabile per sfuggire.

Se possiedi un Arco e l'Arte Superiore del Magi-Magic, e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas (o piú), vai al **259**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **184**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **278**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **45**.



(fig. 2) Uno sciame di Antah circonda il cesto.

33 *(fig. 2)*

Mentre scendete, senti un debole ronzio provenire dalla superficie rocciosa. A poco a poco il rumore si fa sempre piú forte fino a trasformarsi in una sorta di grido irato quando raggiungete una delle cavità che punteggiano la parete rocciosa. All'improvviso uno sciame di grandi insetti simili a vespe si riversa dal foro e circonda il cesto; un attimo dopo la parte inferiore dei loro corpi comincia ad emanare una debole luce. Poi le vespe si raggruppano formando una nube minacciosa che incombe sopra di voi.

"Vespe Antah!" esclama Leomin, maneggiando freneticamente la fune. Abbassi la mano per estrarre l'Arma Ramas, ma ne hai appena afferrato l'elsa che gli insetti fanno già partire i loro pungiglioni.

Vespe Antah:

Combattività 40 Resistenza 30

Queste insetti sono immuni ad ogni attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **174**.

34

Ti sforzi di pronunciare le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza* –. Quando riesci infine a completare la formula, senti un'ondata di energia percorrere ogni muscolo del tuo corpo. Rinvigorito dal potere dell'incantesimo, riesci ad allontanarti a nuoto dagli scogli granitici e a oltrepassarli a distanza di sicurezza. Subito dopo la corrente fredda si riappropria del tuo corpo e lo sospinge verso la riva rocciosa.

Per proseguire, vai al **290**.

35

I nani di Bor sono famosi in tutto il Magnamund per il loro impegno nella tecnologia di guerra. Gli ingegneri Drodarin producono da secoli armi ingegnose che utilizzano il potere di polveri esplosive e di fluidi infiammabili. La sala è uno dei laboratori da guerra di Re Ryvin e contiene un vasto assortimento di bombe, macchine d'assalto e altri marchingegni di guerra. Nella sala c'è anche un gruppo di agarashi Shom'zaa, apparentemente intenti a condurre degli esperimenti per conto loro, con risultati letali e devastanti.

Il tunnel viene scosso dalla forza delle esplosioni mentre con cautela ti avvicini all'entrata del laboratorio. In piedi su una piattaforma fissata in alto sul lato opposto della sala vedi una creatura scheletrica con pelle nera come il carbone e occhi iridescenti. Come un direttore d'orchestra, la creatura impartisce ordini agli altri servitori del male indaffarati nella sala sottostante. Molti rimangono uccisi proprio mentre mettono in atto le direttive appena ricevute e ciononostante sembrano avere piú paura di incorrere nell'ira della creatura che di essere ridotti in brandelli dagli esplosivi Drodarin. Sotto la piattaforma vedi un'arcata da cui si diparte una rampa di scale di pietra che scende al livello inferiore. L'uscita dal laboratorio è protetta da una pesante saracinesca di legno. La grata della saracinesca è ora sollevata e l'arcata è libera. Noti che la saracinesca è controllata da un'unica fune collegata alla carrucola.

Prima di accedere alla sala, consulti la Pietra Andarin e vedi che i colori si sono fatti piú intensi. I tuoi sensi Ramas e le luci della gemma magica ti dicono che ti stai avvicinando ai figli di Re Ryvin.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **157**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **12**.

36

Mentre osservi il comportamento isterico degli agarashi Shom'zaa, decidi di tentare immediatamente di raggiungere il tunnel di nord che si trova dall'altra parte del "Mozzo". Il numero di mostri qui presenti renderà l'impresa molto difficile, ma il loro stato mentale alterato potrebbe giocare a tuo vantaggio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 1 o meno, vai al **104**.
Se va da 2 a 7, vai al **168**.
Se è 8 o piú, vai al **185**.

37

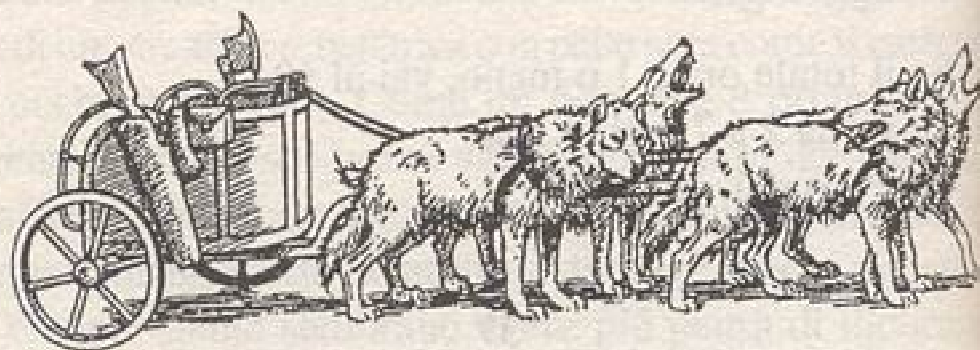
Attraversi cinque campi di orzo prima di raggiungere l'uscita della caverna titanica. Qui vedi diverse piste da carro convergere verso l'imbocco di un'ampia rampa di pietra che conduce all'entrata di un tunnel privo di sentinelle. Sali la rampa e, dopo essere entrato nel tunnel illuminato dalla luce delle lanterne, vedi delle armi che giacciono abbandonate sul pavimento. Tra di esse trovi una Freccia e una Spada ancora utilizzabili. (Se decidi di prenderle, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Segui il tunnel per diverse centinaia di metri fino a

quando non raggiungi un incrocio, da dove un tunnel pi
piccolo si diparte verso destra. Una targa di pietra ch
un tempo recava il nome del passaggio giace a terra ri-
dotta in pezzi. Stai cercando di ricomporre la targa pe
poter leggere la scritta quando all'improvviso senti i
rumore di un gruppo di Brozal che si sta avvicinando
proveniente dal tunnel principale. Ti sposti rapidamen-
te nell'ombra e, servendoti delle tue facoltà di mimetiz-
zazione, aspetti che i cavalieri ti oltrepassino.

Nell'attesa, a meno che tu non possieda l'Arte Superior
del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere
punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **283**.



38

Invochi l'aiuto di Ishir affinché la dea guidi il tuo brac-
cio mentre ti prepari a scagliare il Cristallo del Sol
contro la testa dello Shom'zaa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tu
punteggio attuale di Resistenza è 20 o meno, togli 1 a
numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale d
Resistenza è 30 o piú, aggiungi 1.

Se il totale è 7 o meno, vai al **331**.
Se è 8 o piú, vai al **121**.

39

La creatura fa partire un fascio di ghiaccio per contrastare il tuo attacco magico, ma la sua reazione è troppo tardiva e non riesce a impedire che il tuo missile colpisca il bersaglio. L'effetto è devastante: non appena il primo barilotto viene colpito, vi è un'esplosione tremenda, e un'enorme lingua di fiamme ruggenti avvolge l'intera piattaforma.

Vai al **130**.

40

Il portale si apre cigolando e rivela la presenza di quattro servitori dello Shom'zaa, i grandi corpi squamosi che si stagliano contro la luce del tunnel retrostante. Sono creature piú grandi e piú robuste di quelle che hai visto finora, e i loro occhi da rettili scintillano di una luce malvagia che tradisce un'intelligenza attiva e spietata. Non appena ti vedono, gli esseri estraggono le spade e ridono selvaggiamente, pregustando baldanzosi il momento della tua morte.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 44 — Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **167**.

41

Ti alzi in piedi a fatica e oltrepassi il mucchio di cadaveri agarashi accatastato davanti alla barricata. Delle forti braccia Drodarin ti afferrano sotto le ascelle e ti issano oltre le botti e le travi che formano la barriera di fortuna.

"Corri piuttosto veloce, eh!" ti dice uno dei Baroni Bor, dandoti un'amichevole pacca sulla spalla.

"Ho appena perso 10 Ain" dice un altro nano, sempre in tono scherzoso. "Avevo scommesso con il vecchio Borin, qui, che non ce l'avresti fatta!"

Questi esperti guerrieri sono chiaramente rimasti impressionati dalla tua abilità e dal tuo coraggio e sembrano ben decisi a mostrarti tutta la loro ammirazione; ma ecco che un grido proveniente dalla retroguardia mette fine ad ogni parola di benvenuto. "Ehi, stanno ritornando!"

Un guerriero dalla barba grigia, il braccio fasciato e bloccato da una stecca, ti afferra la manica della tunica e ti tira via dalla barricata mentre gli agarashi rinnovano l'assalto. Il nano ti fa cenno di dirigerti nella Sala del Trono e, mentre lo accompagni, ti toglie qualcosa dallo zaino: è una freccia nemica. Soltanto la presenza dello zaino ha fatto sí che il dardo non ti penetrasse nella spina dorsale! (Un oggetto, tuttavia, è rimasto danneggiato. Cancella un oggetto qualsiasi di tua scelta dalla lista degli Oggetti dello Zaino.)

Per proseguire, vai al **190**.

42

Le fiamme vengono alimentate da potenti sostanze incendiarie Drodarin e la temperatura da esse create è ben piú alta di quella che la tua Arte Ramastan della Difesa può aiutarti a sopportare.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **182**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **69**.

43

Mentre il fascio di ghiaccio si avvicina, ti getti a terra dietro la barricata per evitare di venire colpito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai all'**8**.
Se è 5 o piú, vai al **226**.

44

Una forza inaudita ti colpisce in mezzo alla schiena, scaraventandoti a terra nello stretto passaggio che si trova al di là del pannello segreto. Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10).

Il numero che hai estratto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi a causa dell'impatto con la sfera di fuoco magico.

Se sopravvivi alle ferite, vai al **336**.

45

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa e ne concentri il potere su una grande lanterna ad olio appesa proprio sopra la piattaforma. Servendoti soltanto della tua forza di volontà, cerchi di far sí che la lampada si metta a dondolare e faccia cosí cadere qualche goccia del suo olio bollente sui barilotti di polvere esplosiva.

Sfortunatamente, la creatura dalla pelle nera percepisce

la tua presenza e contrasta il tuo attacco facendo partire un fascio di ghiaccio magico che raffredda immediatamente l'olio della lanterna. Poi ordina a un gruppo di agarashi di attaccarti. Estrai la tua Arma Ramas e ti prepari a difenderti dall'assalto nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

46

Un dolore lancinante ti esplode nella testa non appena il grido dello Shom'zaa invade la tua mente: perdi 3 punti di Resistenza.

Fai immediatamente ricorso alle tue Arti Ramastan dello Scudo Psichico per erigere una barriera difensiva contro l'attacco sonoro del mostro, e a poco a poco il dolore svanisce.

Vai al **154**.

47

La nebbia non riesce a rallentare i lancieri Shom'zaa, i quali continuano a caricare con furia contro di te, incuranti del vapore che li circonda. Capisci di non avere il tempo per raggiungere le alte messi di grano, dove potresti in qualche maniera nasconderti, perciò ti volti a fronteggiare il nemico ed estrai l'Arma Ramas, pronto a combattere fino alla morte.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 44 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **55**.

48

Ti trascini nel passaggio e mentre ti avvicini all'aria pulita del tunnel principale, senti che le forze ti stanno tornando a poco a poco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9) togli 2 punti di Resistenza. Se il numero che hai estratto è pari (2,4,6,8,0), togli 3 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto agli effetti del gas velenoso, puoi lasciare il passaggio e continuare lungo il tunnel principale, andando al **220**.

49

Ti lanci in avanti nel tentativo di non venire colpito dalla valanga di rocce, e i tuoi fulminei riflessi ti salvano la vita. Rimani comunque ferito: alcuni frammenti di granito, infatti, ti graffiano il torso e le gambe, facendoti perdere 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **246**.

50 *(fig. 3)*

La creatura di roccia si ferma e si volta verso il Principe Leomin. Poi, mentre i suoi piedi granitici avanzano con deliberata lentezza verso la testa del principe, tu estrai


(fig. 3) Estrai l'Arma Ramas nel disperato tentativo di fermare il mostro di granito.

l'Arma Ramas e ti precipiti in avanti, nel disperato tentativo di bloccare il mostro.

Golem di roccia:	
Combattività 40	Resistenza 70

L'essere è immune a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **74**.

51

Lo sguardo ti cade su un cannone mobile da campo che si trova a circa venti metri dalla saracinesca, modellato a somiglianza di un drago, con la bocca che ricorda delle fauci spalancate e il corpo simile a una coda di serpente guizzante. Aguzzi la vista e riesci a vedere che il cannone è carico e pronto a far fuoco. Se riuscissi a raggiungerlo e a dare fuoco alla miccia, il suo missile colpirebbe proprio la saracinesca.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **23**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **243**.

52

La tua fuga viene rallentata dall'intrico di corpi disseminati sul pavimento. Hai coperto appena una cinquantina di metri quando all'improvviso senti un grido irato echeggiare nel tunnel. Con crescente timore, ti volti e vedi una dozzina di agarashi Shom'zaa entrare nel tunnel. Gli agarashi sono guidati da una creatura dalla pelle color dell'ebano e dagli occhi iridescenti, la quale solleva un braccio scarno verso di te e punta la mano

simile ad artiglio contro il tuo petto: un attimo dopo una scarica di energia gelida erompe dalle sue dita ossute.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **61**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **188**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **20**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **274**.

53

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per determinare qual è la sequenza giusta che ti permetterà di aprire il portale. Con la punta del dito indice tracci delicatamente il profilo di ogni runa e capisci che il primo numero della sequenza è il 3.

Se possiedi un Disco di Bronzo, vai al **21**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **281**.

54

Le tue facoltà curative ti mettono subito in allerta: riconosci immediatamente i primi sintomi di avvelenamento da Zaxx. Questa miniera, infatti, è piena zeppa di Zaxx, un gas inodore e invisibile, ma estremamente velenoso, che si forma nelle montagne di granito di Bor e Boden e che per secoli è stato l'incubo dei minatori Drodarin. La tua arte rallenta gli effetti insidiosi del gas, ma non ti rende del tutto immune alle sue tossine: perdi 2 punti di Resistenza.

Messo in guardia dalle tue facoltà curative, lasci la sala e torni nel tunnel principale.

Per proseguire, vai al **220**.



55

Nell'attimo in cui anche l'ultimo dei lancieri cade di sella privo di vita, i destrieri Brozal vengono presi dal panico e si voltano per scappare. Fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e ordini a una delle bestie in fuga di calmarsi. Il Brozal risponde al tuo comando e a poco a poco si ferma.

Poi ordini all'animale di avvicinarsi, ed esso ti ubbidisce nuovamente. Afferri le redini, balzi agilmente in sella, lo volti verso est e lo sproni verso il campo di grano. Con cautela giri attorno alla macchia di messi in fiamme e poi ti dirigi verso nord.

Il Brozal avanza tra il grano giallo con passo agile e

veloce e copre molto piú terreno di quanto ti sarebbe stato possibile fare a piedi. Ma quando vi imbattete inaspettatamente in un basso fossato melmoso che marca il confine tra il campo di grano in cui ti trovi e un campo di orzo adiacente, la bestia inciampa malamente e tu, preso alla sprovvista, vieni scalzato di sella.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **92**.
Se è 5 o piú, vai al **122**.

56

Riesci a fare oscillare la lanterna fino a quando l'olio bollente non comincia a gocciare sui barilotti di polvere esplosiva. La creatura si rende conto del pericolo solo quando è ormai troppo tardi. Una goccia d'olio bollente penetra in una fessura e in un attimo la piattaforma viene avvolta da un'enorme lingua di fiamme ruggenti.

Vai al **130**.

57

Il fascio di ghiaccio si infrange contro il tuo scudo magico ed esplode in una grande nuvola di vapore. Mentre il vapore si dirada, tu sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare la prima ondata dell'orda che sta per abbattersi su di voi.

Il nemico raggiunge la barricata e i Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, eliminando dieci avversari per ogni Drodarin che soccombe. Ma i servitori dello Shom'zaa sono invasi da una furia omicida che li spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e la difesa delle barricate è un'impresa assai ardua.

Orda Shom'zaa:

Combattività 47 Resistenza 45

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

58

Ti alzi in piedi barcollando e cerchi di mettere faticosamente a fuoco gli oggetti che ti circondano. Facendo ricorso alla tua Arte Ramastan della Medicina, fermi il flusso di sangue che ti sta colando negli occhi dalla ferita sul capo. La vista ti si schiarisce, e immediatamente scorgi il Capitano Vagel intrappolato sotto la biga rovesciata. Le frecce continuano a schiantarsi contro le rocce che vi circondano mentre ti precipiti verso di lui e tenti di liberarlo. Ma i tuoi sforzi sono vani: il nano è ferito a morte e sta per spirare. Gli posi la mano sul petto in un ultimo disperato tentativo di salvarlo, e per pochi secondi il corpo del Drodarin reagisce: le palpebre tremolano, e una mano ferita si solleva debolmente indicando la parete nord della cava.

"Da quella parte... la sala del trono... dieci miglia..." Poi Vagel viene percorso da un tremito e da un affanno improvviso. Queste sono le sue ultime parole.

Aguzzi la vista e scorgi l'entrata di un pozzo verticale

che si trova alla base della cava, parzialmente nascosta da una catasta di legna.

Vai al **161**.

59

Il pugno di fuoco ti colpisce di striscio alla spalla e ti ustiona la pelle: perdi 4 punti di Resistenza. Stringendo i denti per il dolore, rotoli via dalla porta e cerchi riparo nella tomba di Andarin. All'improvviso la porta di bronzo che immette nella sala viene spalancata con violenza e va a sbattere contro il muro. Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando sbirci fuori dalla tomba e vedi il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, quasi fosse un sonnambulo, e tu deglutisci a fatica quando vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di plasma incandescente.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **212**.
Se preferisci evitare il combattimento, vai al **79**.

60

I Baroni Guerrieri dell'esercito di Ryvin catturano 'Il Mozzo' e finiscono l'orda Shom'zaa, in rotta dopo la sconfitta e in preda al caos. Assisti quindi all'arrivo trionfale dell'esercito, che entra nella caverna marciando in doppia fila attraverso il tunnel di nord. Il Principe Torfan ordina immediatamente di aprire le barricate, e alla luce del Trono di Andarin i nani guerrieri si riuniscono ai loro compagni in mezzo a lacrime di commozione e grida di gioia.

Lord Rimoah emerge dai ranghi dei Drodarin: i suoi occhi brillano di gioia quando vede che sei sano e salvo. Ti stringe calorosamente la mano in segno di amicizia e di rispetto e loda ancora una volta il coraggio che hai dimostrato nel portare a termine la missione.

"I Ramas saranno fieri di te" dice con ammirazione. "La tua vittoria ha portato grande onore al tuo nobile ordine guerriero".

Vai al **350**.

61

Sollevi le mani e reciti velocemente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* –. L'aria vibra di calore mentre l'effetto della tua magia si materializza, e quando un attimo dopo il fascio di ghiaccio passa attraverso la barriera bollente che hai appena creato, esso si trasforma all'istante in una cascata di innocua acqua tiepida.

Il successo del tuo controincantesimo spaventa il comandante degli agarashi, i cui nervi cedono immediatamente: l'essere dalla pelle nera si volta e se la dà a gambe, seguito dagli altri servitori dello Shom'zaa. Ben presto il gruppo scompare nell'oscurità, e il silenzio torna a regnare nel tunnel.

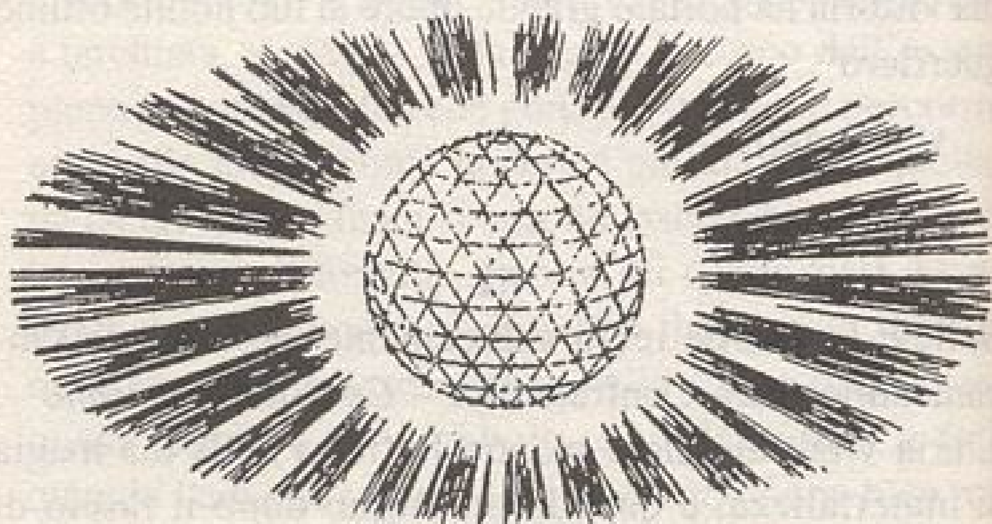
Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

62

Esci dal tuo nascondiglio sotto il canale di pietra e ti affretti verso l'uscita del tunnel. Aiutato dalle tue facoltà di mimetizzazione, riesci a lasciare la caverna delle torture senza essere visto.

Per proseguire, vai al **270**.



63

Il cesto atterra alla base del pozzo: un tunnel scavato di fresco si diparte verso est. Uscite dal cesto e, mentre segui il principe, noti che le pareti di questo passaggio sono percorse da venature di un minerale fibroso che scintilla simile ad argento lucidato. Ora capisci cos'è che ha tentato Leomin e l'ha spinto a sfidare l'antica legge Drodarin che proibisce a ogni nano di scendere nei livelli piú bassi di Bor: quello è puro Korlinium, il piú raro tra i minerali del Magnamund.

Mentre cammini nel tunnel, senti l'energia magica del minerale rivitalizzare il tuo corpo (recupera 3 punti di Resistenza), ma ciononostante sai che è stato sciocco da parte di Leomin cedere alla tentazione di sfruttare queste incredibili miniere. Per secoli il potere benefico delle venature di Korlinium ha agito da barriera, proprio come le sbarre di una prigione, e ha tenuto lo Shom'zaa e le sue orde rinchiuse al sicuro sottoterra.

Dopo un po' arrivate in una piccola caverna in cui una parte di parete è crollata.

"È da lí che l'orda Shom'zaa è uscita" spiega Leomin, indicando l'apertura nel muro e gli attrezzi da miniera sparsi sul pavimento della sala. Sollevi lo sguardo e scorgi un tunnel che si diparte verso sud. Il tunnel è provvisto di una pista per i vagoni che, nei piani di Leomin, avrebbero dovuto trasportare il prezioso minerale ai livelli piú alti. Aguzzi la vista e scorgi un gruppo di agarashi all'altra estremità del passaggio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **101**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **247**.

64

Messo all'erta dal tuo sesto senso Ramas, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Individua Pericolo* – e concentri i tuoi poteri sulla leva, sull'alco-

va e sulla parete circostante. Scopri che vi è sí una concentrazione di male nelle vicinanze, ma che essa non si trova affatto nella parete. Il male è nel corridoio che porta alla sala funebre, quello che hai percorso tu per arrivare qui... e si sta avvicinando in fretta!

Se decidi di tirare la leva, vai al **99**.

Se preferisci attraversare di corsa la sala e tirare il chiavistello che assicura la porta di bronzo, vai al **134**.

65

La tua rapida vittoria sugli agarashi meraviglia le altre creature-rettile, le quali cominciano a indietreggiare nervosamente, malgrado le grida isteriche del loro comandante. Prima che abbiano il tempo di riprendersi ed eseguire gli ordini gracchianti della creatura scheletrica, tu riesci a raggiungere una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro a un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione.

All'improvviso il comandante riesce a ricatturare la loro attenzione uccidendo due rettili sfortunati per mezzo di un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno dei rettili si affretta verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

66

Servendoti della tua Arte Superiore dell'Assimilazione, riesci a originare un rumore simile al ruggito di un tuono e a proiettarlo sopra la testa delle sentinelle agarashi. Temendo che il tetto della caverna stia per crollare, le sentinelle lasciano cadere le lance e si tuffano nel tunnel in cerca di protezione. Non appena atterrano sul pavimento, ti allontani dall'oscurità e parti di corsa verso l'arcata, aumentando di velocità a mano a mano che ti avvicini. Poi, con un balzo potente, passi oltre i loro corpi e atterri nella caverna dall'altra parte.

Senza voltarti indietro, ti alzi in piedi e prosegui verso la barricata. Ti trovi a metà percorso quando, con tua sorpresa ed enorme sollievo, noti che gli unici servitori dello Shom'zaa che ora occupano questa sala sono quelli che giacciono a terra privi di vita.

Il tuo sesto senso ti dice che non sei in pericolo immediato di vita, perciò rallenti il passo mentre ti avvicini alla sala del trono.

Vai al **315**.

67

Segui il tunnel per circa un miglio prima di raggiungere una caverna caldissima e rumorosa. Al centro della caverna c'è un'enorme fornace di fusione da cui fuoriescono lingue ruggenti di fuoco rosso e folate di gas maleodorante. Alcuni grandi scivoli di ferro immettono nella fornace pezzi di rame solido, mentre da un'apertura alla base del forno vedi una colata di rame liquido che si immette in un grande canale di pietra e fluisce

verso altri ambienti. Il tracciato per i carri entra nella caverna e passa sotto il canale prima di scomparire in un altro tunnel nella parete opposta.

Una ventina di servitori Shom'zaa occupano la sala puzzolente. Qui, i musi accesi da espressioni di gioia, i rettili si divertono a torturare dei nani guerrieri catturati in battaglia. Uno dei prigionieri viene appeso a una catena sospesa sopra la fornace in fiamme fino a quando non soccombe al calore del forno e ai suoi gas velenosi. Poi il corpo viene abbassato nelle fiamme, e un altro infelice prigioniero viene issato al suo posto.

A sinistra dell'arcata d'accesso vedi una gabbia di ferro contenente piú di cinquanta nani, tutti destinati a finire nella fornace delle torture.

Se decidi di liberare i prigionieri, vai al **222**.
Se preferisci tentare di raggiungere l'uscita della caverna senza farti vedere, vai al **153**.

68

Entri nel tunnel e segui la pista fino a quando arrivi a un incrocio da dove un passaggio piú stretto si diparte verso destra. L'entrata di questo tunnel è bloccata da una grata di legno. Sulla grata c'è un cartello di ferro fissato a una delle travi, ma le rune Drodarin non sono piú leggibili, in quanto cancellate da qualche acido. Guardi piú da vicino e decidi che la scritta è stata cancellata dallo stesso Shom'zaa: le tracce d'acido, infatti, sono identiche a quelle del fluido che ha perforato l'armatura del Principe Leomin.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas o piú, vai al **138**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **308**.

69

Innalzi una preghiera a Ishir prima di prepararti ad affrontare il muro di fuoco. Con il cuore che ti batte all'impazzata, abbassi il capo e ti scagli contro le fiamme ruggenti come un toro alla carica. Colpisci la parete incandescente e vieni scottato dal terribile calore che essa emana, ma non vacilli né cadi a terra, e in pochi secondi emergi dall'altra parte e crolli a capofitto in un mare di morbido orzo.

Il tuo corpo ha miracolosamente subíto soltanto ustioni non gravi (perdi 3 punti di Resistenza), ma quando apri gli occhi e controlli gli abiti e l'equipaggiamento, scopri subito che ogni oggetto che hai addosso ha preso fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore o piú, vai al **326**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **235**.

70

I servitori dello Shom'zaa fanno fuoco contro il tuo nascondiglio, e soltanto una delle loro frecce trova il bersaglio. Purtroppo, però, il dardo è affilatissimo: esso

oltrepassa la botte vuota e ti ferisce alla coscia, facendoti perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **280**.

71

Aspetti pazientemente vicino all'entrata e osservi il nemico che cerca vanamente di capire come funzionano i mortali marchingegni creati dai nani Drodarin proprio in questo laboratorio. L'arcata protetta dalla saracinesca costituisce l'unica uscita dalla sala: devi tentare di raggiungerla alla prima opportunità. L'occasione ti si presenta dopo pochi minuti, quando una delle creature-rettile raccoglie ingenuamente una manciata di sodio da un contenitore sigillato e lo fa cadere in un secchio d'acqua. L'esplosione che ne consegue decapita di netto il rettile e crea una densa nube di fumo biancastro e soffocante.

Approfittando di quella copertura, entri nella sala e passi accanto al nemico senza venire scoperto. Riesci a raggiungere il centro del laboratorio prima di essere costretto a nasconderti dietro una pila di barili di legno di quercia per evitare lo sguardo da falco della creatura ossuta che dalla piattaforma dirige i movimenti degli altri servitori dello Shom'zaa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **334**.
Se è 5 o piú, vai al **251**.

72

Pronunci la parola del potere dell'incantesimo del Regno Antico – *Gloar!* – e la scagli contro il comandante Shom'zaa.

La forza del tuo incantesimo verbale colpisce la creatura con effetto devastante, frantumandole il capo e facendola crollare a terra, dove viene subito travolta dall'orda di creature-rettile che avanza.

Per proseguire, vai al **244**.

73

Mentre ti avvicini, le tue facoltà interpretative ti comunicano che i lancieri Shom'zaa hanno già fatto visita alla fattoria di pietra. La porta di quercia è scardinata, le finestre sono infrante e il mobilio è stato scaraventato a terra in tutte le stanze. Ti guardi attorno e vedi che la furia distruttrice degli agarashi ha risparmiato ben pochi oggetti.

Nel caos che regna in cucina scopri cibo a sufficienza per 2 Pasti, una Bottiglia di Aceto e una Candela. Scopri anche un cassetto nascosto sotto la tavola. Lo apri e trovi 2 Pozioni di Vigorilla (ciascuna di esse ti restituirà 4 punti di Resistenza se inghiottita subito dopo un combattimento).

Stai per andartene quando all'improvviso il tuo acuto udito avverte un debole borbottio proveniente da una botola situata in mezzo al pavimento della cucina.

Se decidi di aprire la botola e dare un'occhiata per vedere di cosa si tratta, vai al **217**.
Se preferisci andartene dalla fattoria, vai al **332**.



(fig. 4) Il Principe Leomin viene colpito in pieno petto.

74 *(fig. 4)*

Mentre il golem cade a terra sbriciolandosi, ti affretti a raggiungere il Principe Leomin e cerchi di rianimarlo con le tue facoltà curative Ramas. Il calore dei tuoi poteri passa dalle tue mani al suo corpo, ed ecco che le palpebre del principe cominciano a tremolare: sta riprendendo conoscenza (l'operazione ti costa 2 punti di Resistenza).

Una volta riavutosi, Leomin riafferra l'ascia da guerra e poi si volta per ringraziarti. All'improvviso vedi i suoi occhi spalancarsi in un'espressione di terrore: lo Shom'zaa si sta avvicinando silenziosamente alle tue spalle. Leomin ti afferra la tunica e ti tira di lato, mentre allo stesso tempo solleva l'ascia da guerra, pronto a scagliarla contro l'orrenda creatura, ma prima che abbia il tempo di farlo, viene colpito da un fascio di fluido chiaro incandescente che in realtà era diretto contro di te. Il missile lo colpisce in pieno petto e perfora con il suo calore la cotta cremisi che egli indossa: con uno straziante grido di dolore, Leomin crolla a terra colpito a morte.

Afferri il Cristallo del Sole dalla tasca e ti volti ad affrontare lo Shom'zaa, il braccio pronto a scagliare la pietra magica. Ma la creatura si è già ritirata tra le stalagmiti. Corri verso la rampa di pietra e controlli la caverna, ma è il tuo sesto senso Ramas a rivelarti la sua presenza: il corpo dello Shom'zaa è nascosto, ma la cima della sua orribile testa è ben visibile e si protende sopra le stalagmiti a meno di otto metri da dove ti trovi tu.

Se decidi di lanciare il Cristallo del Sole contro la testa dello Shom'zaa, vai al **38**.

continua

Se preferisci vedere meglio lo Shom'zaa prima di scagliargli contro il Cristallo del Sole, vai al **272**.

75

Il fascio ghiacciato attraversa la parete di aria calda e si trasforma immediatamente in un'innocua nube di vapore. Il tuo impiego dell'Arte Superiore Ramas meraviglia le creature-rettile, le quali cominciano a indietreggiare nervosamente, malgrado le grida isteriche del loro comandante. Prima che abbiano il tempo di riprendersi ed eseguire gli ordini gracchianti della creatura scheletrica, tu riesci a raggiungere una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione.

All'improvviso il comandante riesce a catturare la loro attenzione uccidendo due rettili sfortunati con un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno dei rettili si affretta verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

76

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e ti infili nell'imboccatura del pozzo. L'incantesimo fa sí che tu non precipiti nel vuoto: rimani cosí sospeso a mezz'aria per qualche secondo e poi, quando l'incantesimo entra in azione, cominci a salire. In quell'attimo mormori le parole arcane che ne contrastano l'effetto e riesci cosí a scendere lentamente fino al fondo del pozzo.

Non appena i tuoi piedi toccano il tetto della gabbia-ascensore, annulli l'effetto dell'incantesimo e poi balzi a terra. Ti guardi attorno e scopri di trovarti in una piccola caverna. Tra le pareti del pozzo senti echeggiare i versi irati dei tuoi inseguitori, i quali dall'imboccatura sovrastante stanno per scagliarti addosso una pioggia di frecce nella speranza di colpirti. Ti allontani subito non appena il primo dei dardi colpisce il tetto di ferro della gabbia.

Vai al **131**.

77

Grazie alla tua conoscenza avanzata delle erbe, sei in grado di neutralizzare il veleno dell'Ashexa. Se inghiottita, ciascuna dose di Ashexa ti restituirà 5 punti di Resistenza. Non è necessario che tu assuma anche della Vigorilla per beneficiare degli effetti positivi dell'Ashexa.

A meno che tu non l'abbia già fatto, puoi raccogliere un po' di Ashexa: qui ce n'è a sufficienza per 2 pozioni.

Per proseguire, vai al **221**.

78

Fai ricorso alle tue facoltà psichiche avanzate e scagli rapidamente alcuni fasci di energia contro i rettili armati

d'ascia. Il tuo attacco investe le loro menti rudimentali, paralizzandole all'istante. Mentre i tre esseri crollano a terra, allunghi il braccio e dai fuoco alle polveri: subito una lingua di fiamme crepitanti si accende e scende veloce verso la bocca del cannone.

Per proseguire, vai al **210**.

79

Corri verso l'alcova, tiri la leva, ed ecco che un pannello segreto scivola nella parete rivelando uno stretto passaggio debolmente illuminato. Senza esitare un attimo, ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello per catapultarti nel corridoio: sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

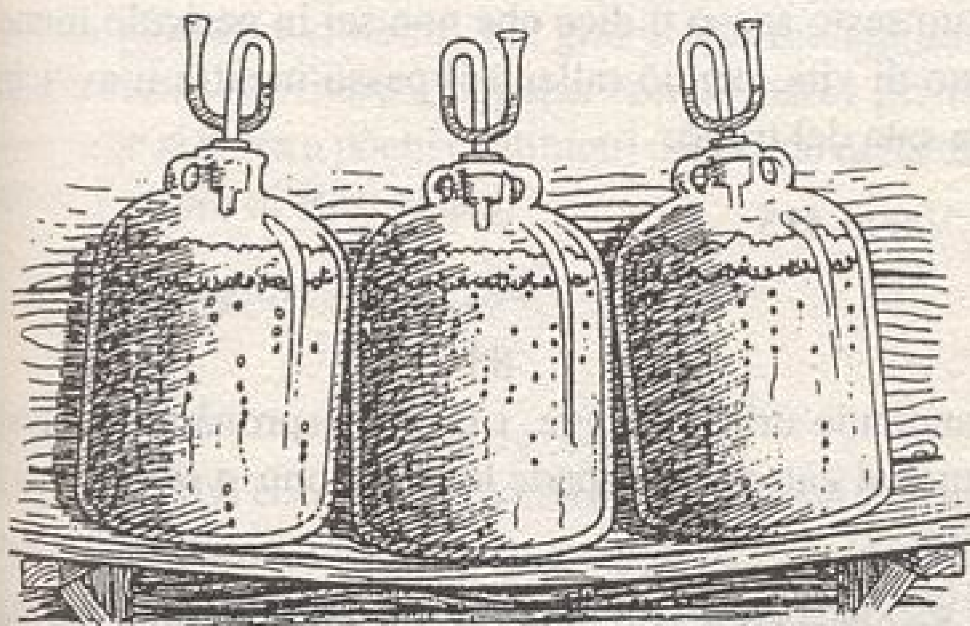
Se il totale ora va da 0 a 5, vai al **44**.
Se va da 6 a 8, vai al **262**.
Se è 9 o piú, vai al **30**.

80

La creatura avvolge un altro filamento attorno al tuo corpo, e gli occhi ti si appannano quando anche l'ultima boccata di ossigeno lascia i tuoi polmoni: perdi 6 punti di Resistenza.

Stai cominciando a perdere i sensi quando all'improvviso la stretta mortale si allenta. Tossisci boccheggiante, ti riempi i polmoni d'aria e, a mano a mano che la vista ti ritorna, capisci perché la tortura è finita.

Vai al **165**.



81

Chiami a raccolta i tuoi poteri e li concentri su una grande lanterna ad olio che pende proprio sopra la piattaforma. Poi dai origine a una folata di vento che investe la lanterna, nella speranza che quest'ultima si inclini e faccia cadere l'olio bollente sui barilotti pieni di polvere esplosiva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **56**.
Se va da 4 a 9, vai al **111**.

82

Sferri il colpo fatale contro l'ultima delle sentinelle agarashi, balzi oltre la sua carcassa e corri verso la barricata. Ti trovi a metà percorso quando, con tua sorpresa ed enorme sollievo, noti che gli unici servitori dello Shom'zaa che ora occupano questa sala sono quelli che giacciono a terra privi di vita.

Il tuo sesto senso ti dice che non sei in pericolo immediato di vita, perciò rallenti il passo mentre ti avvicini alla sala del trono.

Vai al **315**.

83

Mandando urla selvagge, i lancieri spronano le cavalcature al galoppo, le spade levate pronte a squarciarti il petto.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, desideri servirtene e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai al **276**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, desideri servirtene e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, vai al **155**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, oppure non hai raggiunto questi ranghi dell'addestramento Ramas, vai al **128**.

84

Estrai la bomba dallo zaino e la scagli con forza verso la trincea. La sfera letale esplode con un lampo abbagliante, inondando i servitori dello Shom'zaa di frammenti di vetro e metallo incandescenti. Anche i pochi sopravvissuti all'esplosione scompaiono presto in una nube accecante di fumo biancastro.

Vai al **129**.

85

Colpisci il terreno e rotoli sul fondo roccioso. È una caduta piuttosto violenta, ma grazie alla tua agilità naturale riesci a evitare l'impatto con un carro pieno di rame che si trova a pochi centimetri dal bordo della cava: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **254**.

86 *(fig. 5)*

Tiri la leva, ed ecco che un pannello segreto scivola nella parete rivelando uno stretto passaggio debolmente illuminato. Stai sbirciando oltre il pannello quando all'improvviso la porta di bronzo della sala funebre viene spalancata con violenza.

Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando ti giri a guardare il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, quasi fosse un sonnambulo, ma quando si volta verso di te, vedi che i suoi pugni rilucono di



(fig. 5) Una creatura orrenda avanza verso di te.

una luce rossa, simili a due grumi di plasma incandescente.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **273**.

Se preferisci sfuggire alla creatura entrando nel passaggio segreto, vai al **159**.

87

Pronunci la parola del potere dell'incantesimo del Regno Antico – *Gloar!* – e la scagli contro la formidabile barriera di energia.

L'incantesimo colpisce la porta, ma senza sortire alcun effetto. Ripeti la formula diverse volte, fino a quando non sei costretto ad ammettere la sconfitta: il portale non può venire aperto senza la sua chiave di cristallo. Ti avvii con riluttanza verso il cesto e torni alla caverna dove si trova l'entrata del covo dello Shom'zaa.

Vai al **319**.

88

Riesci a fare oscillare la lanterna fino a quando l'olio bollente non comincia a gocciare sui barilotti di polvere esplosiva. La creatura si rende conto del pericolo quando è ormai troppo tardi. Una goccia d'olio bollente penetra in una fessura, e in un attimo la piattaforma viene avvolta da un'enorme lingua di fiamme ruggenti.

Vai al **130**.

89

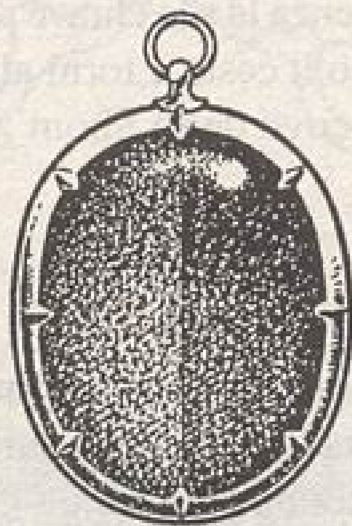
Il fascio di ghiaccio ti investe le gambe e i piedi, facendoti perdere 4 punti di Resistenza.

Fortunatamente grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa riesci a far sí che i tuoi arti non rimangono assiderati a lungo, evitando cosí di subire danni permanenti, ma hai appena il tempo di rialzarti sulle gambe ancora instabili che ti ritrovi a fronteggiare la creatura dalla pelle nera e l'orda di agarashi. Estrai rapidamente l'Arma Ramas e ti prepari a lottare.

Agarashi Shom'zaa e Comandante:
Combattività 50 Resistenza 55

Non puoi evitare il combattimento, devi lottare contro queste creature del male fino alla morte.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.



90

Prima di premere uno qualsiasi dei pulsanti, fai ricorso alla tua facoltà Ramastan della Difesa per vedere se il meccanismo che assicura il portale possa essere manipolato dai poteri della tua mente. Sfortunatamente, scopri subito che il lucchetto è protetto da un antico incantesimo in grado di annullare qualsiasi forza psichica. Per aprire il portale, devi ora decidere l'ordine in cui premere i tre pulsanti.

Se scegli la sequenza 1, 2, 3, vai al **123**.
Se scegli la sequenza 1, 3, 2, vai al **132**.
Se scegli la sequenza 2, 1, 3, vai al **213**.
Se scegli la sequenza 2, 3, 1, vai al **231**.
Se scegli la sequenza 3, 1, 2, vai al **312**.
Se scegli la sequenza 3, 2, 1, vai al **321**.

91

Il colpo ti spinge in avanti e, mentre cadi, ti graffi la guancia su una stalagmite prima di atterrare nel fango: perdi 1 punto di Resistenza.

I tuoi sensi ti stanno gridando PERICOLO! mentre ti metti in ginocchio e ti pulisci il fango dalla bocca insanguinata. D'istinto abbassi la mano alla tua Arma Ramas, ma hai appena il tempo di estrarla che lo Shom'zaa ti balza addosso e comincia a colpirti con i suoi terribili artigli.

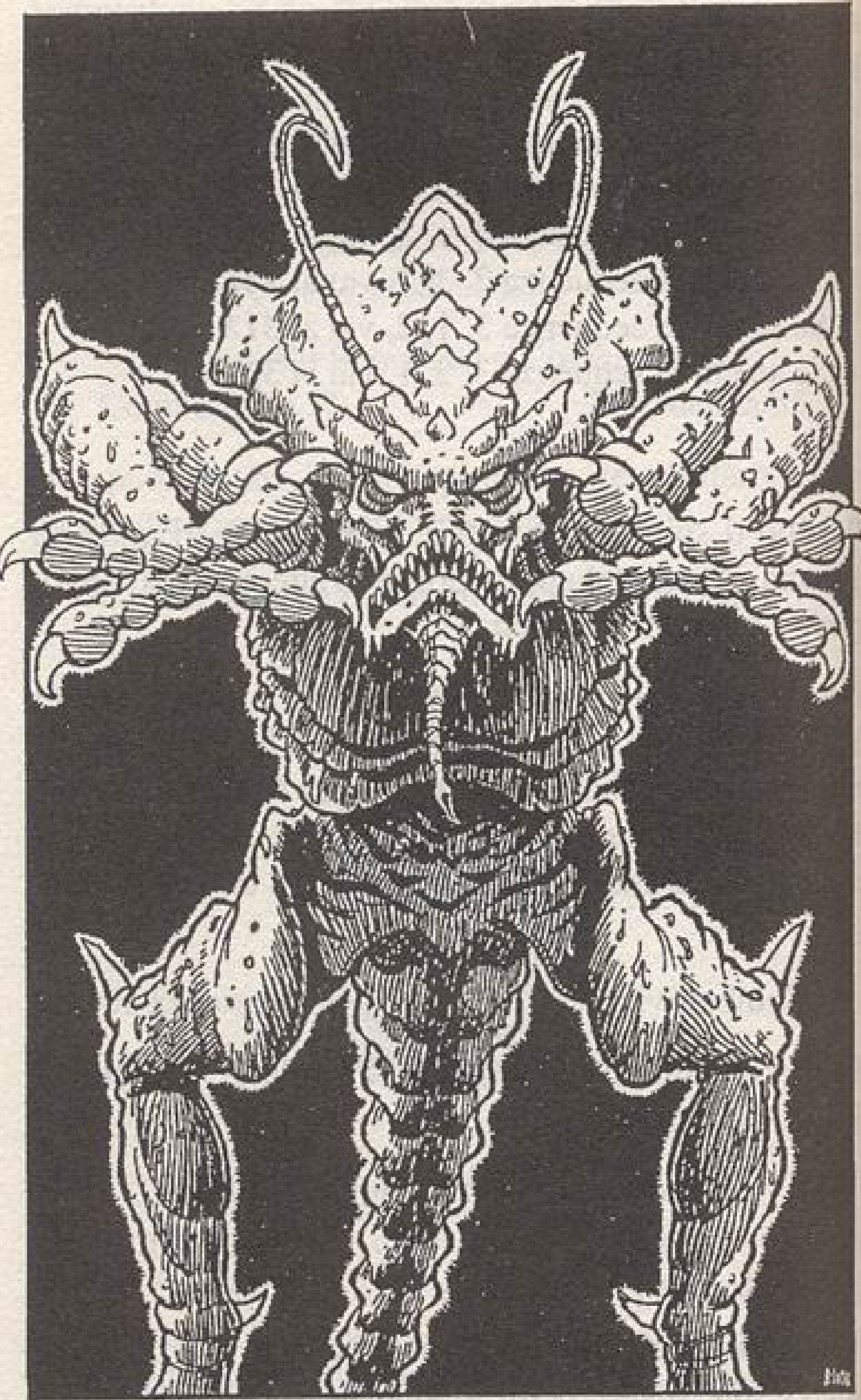
Shom'zaa:
Combattività 56 Resistenza 50

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **322**.

92

Atterri pesantemente tra le piante d'orzo e ti ferisci al collo e alle spalle: perdi 3 punti di Resistenza. Ormai libero dagli effetti del tuo controllo mentale, il Brozal si rialza e salta oltre il fossato melmoso. Quando ti sei



(fig. 6) Lo Shom'zaa ti minaccia con i suoi terribili artigli.

ripreso, la creatura è già scomparsa nel campo di grano dietro di te.

Il campo di orzo in cui ti trovi ora è coltivato a piante piú giovani e piú basse: riesci perciò a scorgere una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di dare un'occhiata alla fattoria, vai al **73**.
Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

93 *(fig. 6)*

Il fascio ghiacciato penetra nella barriera di aria calda e ti colpisce alla mano sinistra, facendoti crollare a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa, le dita della tua mano non rimangono assiderate che per pochi attimi, e perciò non subisci danni permanenti. Ma hai appena il tempo di rialzarti che ti ritrovi davanti la creatura dalla pelle nera e l'orda di agarashi. Estrai rapidamente l'Arma Ramas e ti prepari a lottare.

Agarashi Shom'zaa e Comandante:
Combattività 50 Resistenza 55

Non puoi evitare il combattimento, devi lottare contro queste creature del male fino alla morte.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

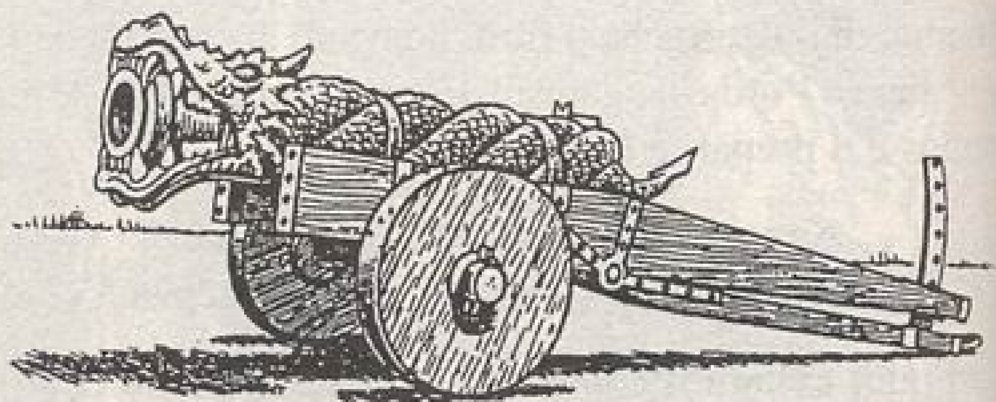
94

Un dolore fortissimo ti esplode nella gamba destra quando una freccia ti penetra in profondità nella coscia:

perdi 5 punti di Resistenza. Cerchi disperatamente di rimanere in piedi, ma la tua gamba ferita cede, e tu cadi a terra. Stringendo i denti per il dolore, ti strappi la freccia dalla gamba e ti costringi ad alzarti in piedi, poi, servendoti delle tue facoltà curative Ramastan, riesci ad attutire il dolore e a proseguire la corsa.

Raggiungi l'imboccatura del pozzo, sposti le assi che la bloccano, sbirci nell'oscurità e scorgi una sorta di gabbia malandata che giace sul fondo del pozzo, venti metri piú sotto. I servitori dello Shom'zaa stanno per raggiungerti e quando una seconda freccia ti strappa la manica della tunica, decidi immediatamente di calarti nel pozzo per evitare di essere nuovamente colpito.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **76**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **180**.



95

Esamini con cautela le pareti e il pavimento della sala e constati che non vi è altra uscita che lo stretto passaggio da cui sei entrato. Ora, però, quella via è impraticabile: dopo la sua distruzione, infatti, le ceneri del mostro sono a poco a poco diventate sempre piú calde, dando origine a sinistre radiazioni che riempiono il passaggio. A causa di quella energia mortale sei perciò costretto ad abbandonare ogni speranza di potertene andare da dove sei venuto.

Stai già cominciando a disperare quando noti che il soffitto a volta è oscurato da una nube di vapore. Servendoti delle tue facoltà Ramas, guardi oltre la nube umida e scorgi un foro nell'apice della volta: è da lí che sta entrando il vapore. Ti arrampichi sulla statua di Ishir, sollevi entrambe le braccia e afferri la cornice di metallo che racchiude il foro. Sicuro di avere trovato una via d'uscita alternativa, ti sollevi, ti infili nel foro e cominci a risalire un camino di roccia umida che porta ad un'altra apertura. Questa si trova nel soffitto di una caverna rocciosa piena di un denso vapore che vedi levarsi dalla superficie di una sorgente calda.

Ti infili nel foro, atterri agilmente sul pavimento della caverna e ti guardi attorno.

Attraverso i densi vapori che la ammorbano, scorgi un fiume sotterraneo che divide la caverna in due. Le acque calde del fiume entrano attraverso una fessura nella parete sud e fuoriescono attraverso un tunnel naturale che si trova nella parete ovest. Ti stai avvicinando alla riva fangosa del corso d'acqua quando all'improvviso un'enorme forma scura emerge dai vapori circostanti. Riesci a malapena a soffocare un grido di terrore quando all'improvviso ti trovi davanti le fauci velenose di un gigantesco ragno d'acqua.

Se possiedi una Bottiglia d'Aceto, vai al **187**.
Altrimenti, vai al **26**.

96

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* – e punti la mano destra contro il gruppo di agarashi Shom'zaa che si stanno radunando dietro al cannone. Un fascio di fluido viscido e appiccicoso erompe dal tuo palmo e in un attimo raggiunge le creature, intrappolandole in una rete magica di filamenti collosi.

Vai al **198**.

97

Il fascio ghiacciato viene deviato dalla parete di aria calda, ma ti colpisce ugualmente alle gambe infliggendoti una profonda ferita ai piedi e ai polpacci: perdi 4 punti di Resistenza.

La tua Arte Superiore della Difesa fa sí che le dita dei piedi e delle mani non subiscano danni permanenti, ma non riesci a muovere normalmente le gambe e cadi a terra.

Prima che gli agarashi Shom'zaa abbiano il tempo di riprendersi e attaccarti di nuovo, riesci a trascinarti verso una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione. Mentre li guardi, fai ricorso alle tue facoltà curative e cerchi di riacquistare sensibilità negli arti intorpiditi.

All'improvviso il comandante riesce a catturare l'attenzione delle creature uccidendo due rettili con un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno degli agarashi si precipita verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

98

I servitori dello Shom'zaa fanno fuoco contro il tuo nascondiglio, e soltanto una delle loro frecce trova il bersaglio. Purtroppo, però, il dardo è affilatissimo: esso oltrepassa la botte vuota e ti ferisce la spalla, facendoti perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **280**.

99

Tiri la leva, ed ecco che un pannello segreto nascosto nella parete si sposta rivelando uno stretto passaggio. Mentre sbirci nel tunnel debolmente illuminato, all'improvviso la porta di bronzo della sala viene spalancato con forza e va a sbattere contro il muro.

Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando ti giri a guardare il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, quasi fosse un sonnambulo, ma quando si volta verso di

te, vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di plasma incandescente.

Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto e ti spingi verso lo stretto passaggio. Sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 1, vai al **44**.
Se è 2 o 3, vai al **262**.
Se è 4 o piú, vai al **30**.

100

Le grida di 'evviva' esplodono alla tua sinistra mentre l'orda Shom'zaa si ritira nel caos. I fucilieri Drodarin ricaricano velocemente le armi e fanno partire un'altra scarica di proiettili contro il nemico. Ma quando il fumo dei loro moschetti si dirada, vedi che la battaglia sta volgendo a sfavore del Principe Torfan e dei suoi Baroni sul fianco destro della barricata. Il cannone e lo stendardo da guerra di Leomin sono stati catturati da una dozzina di agarashi! Guardi con crescente paura mentre il cannone viene puntato contro il Trono di Andarin. Devi fare subito qualcosa, perché l'arma è carica e pronta a fare fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **96**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **10**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **176**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **328**.

101

Reciti le parole dell'incantesimo – *Individua Pericolo* – e immediatamente percepisci la presenza dello Shom'zaa. La creatura maledetta si trova da qualche parte, oltre l'apertura nella parete. Cerchi di concentrare la magia per determinare con esattezza dove si nasconde, ma ogni tuo sforzo è vano: l'energia del Korlinium grezzo disturba il potere del tuo incantesimo.

Per proseguire, vai al **247**.

102

Estrai una freccia, prendi la mira e la fai partire contro il petto della creatura dal muso di lucertola. La bestia compie un'improvvisa piroetta, indietreggia barcollando e poi emette un grido raccapricciante prima di crollare a terra. Nell'udire il verso del loro comandante, le creature-rettili si voltano e cominciano a correre in ogni direzione, in preda a un panico cieco. Approfitti della situazione per uscire dal tuo nascondiglio e dirigerti di corsa verso l'imboccatura del pozzo che si trova alla base della parete nord della cava.

Vai al **17**.

103

Ti lasci trasportare per piú di un miglio dalle acque torride del fiume sotterraneo. Attraversi una serie di caverne basse e buie e di ripide cascatelle. Proprio mentre stai affrontando una di queste rapide, il tuo zaino si apre: perdi uno degli oggetti che esso conteneva (cancella dalla lista un Oggetto dello Zaino di tua scelta).

Ben presto raggiungi un punto in cui il corso d'acqua fluisce in un canale piú profondo e piú freddo. Laddove i due fiumi convergono, vedi che l'acqua ribolle e si imbianca di schiuma. Capisci subito che si tratta di alcuni scogli acuminati, le cui cime sono a malapena visibili al di sopra della superficie dell'acqua. Cominci a nuotare freneticamente controcorrente, ma vieni inesorabilmente trascinato verso le rocce puntute.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **229**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, e desideri usarla, vai al **34**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto il rango richiesto dell'Addestramento Ramas, vai al **338**.

104

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per tenere nascosta la tua presenza, poi entri nella sala e aggiri furtivo l'orda di mostri, nascondendoti tra le ombre della parete circolare. Purtroppo quando sei davanti all'entrata del tunnel di ovest, uno dei servitori dello Shom'zaa ti vede e dà l'allarme. Combatti con valore e coraggio e uccidi una dozzina e piú di nemici prima che il fascio di ghiaccio di uno dei comandanti agarashi ti colpisca in pieno petto, facendoti perdere immediatamente i sensi. Purtroppo è un sonno da cui non ti sveglierai mai piú.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui nel "Mozzo".

105

Fai correre lo sguardo lungo la fila di macchine da guerra collocate vicino allo scudo e scorgi una lampada ad olio appoggiata su un bancone da lavoro. Mentre fissi la lampada baluginante, un'audace idea comincia a prendere forma nella tua mente.

Strappi con cautela un pezzetto di stoffa dal bordo della tua giacca, lo arrotoli stretto e lo assicuri con un po' di miccia, poi cominci ad avvicinarti silenziosamente al bancone da lavoro. Raggiungi il tavolo senza essere visto, inzuppi l'estremità della stoffa nell'olio e le dai fuoco. Non appena la via è libera, scatti verso il cannone, tenendo il rotolo di stoffa acceso a distanza di sicurezza, ben davanti a te.

All'improvviso il comandante agarashi ti vede, si ferma e si volta. Poi, con una risata sprezzante, solleva la mano simile a un artiglio e prende la mira.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **289**.

Se è 6 o piú, vai al **175**.

106

Formi con le labbra la parola del potere del Regno antico – *Gloar!* – e la scagli contro il mostro. La forza del tuo incantesimo lo stordisce, costringendolo a indietreggiare di qualche passo, ma non lo ferisce. L'essere si riprende subito e, furibondo per l'attacco inaspettato, avanza minaccioso verso di te a pugni levati.

Temendo quello che potrebbe accaderti se il mostro si avvicinasse troppo al tuo nascondiglio, esci dalla tomba e ti precipiti verso l'alcova. Tiri la leva, ed ecco che un pannello si apre rivelando un corridoio debolmente illuminato. Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto per catapultarti verso lo stretto passaggio: sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 6, vai al **44**.
Se è 7 o 8, vai al **262**.
Se è 9 o piú, vai al **30**.

107

Il fascio ti colpisce di striscio alla testa, facendoti cadere a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **282**.

108

Estrai l'Arma Ramas e aspetti pazientemente fino a quando entrambe le sentinelle non si voltano dandoti le spalle; poi balzi fuori dal tuo nascondiglio e le attacchi. Il tuo primo colpo squarcia di netto il cranio della prima creatura, mentre la seconda viene scaraventata a terra. La bestia è mortalmente ferita, ma prima di spirare riesce a emettere un grido acuto, che mette in allerta gli altri servitori dello Shom'zaa e fa sí che essi si accorgano della tua presenza.

Per qualche secondo i nani guerrieri rimangono interdetti, tanto sono sorpresi nel vederti lí, ma si riprendono subito e approfittano immediatamente della situazione: una mano furtiva riesce a tirare il chiavistello, un attimo dopo la porta della gabbia si spalanca e i prigionieri si riversano fuori dirigendosi verso i vagoni della miniera per armarsi di piccozze e altri attrezzi. Ti fai da parte per non venire travolto dalla folla, mentre nel frattempo le creature-rettile, abbandonato il loro macabro passatempo, si precipitano ad attaccare i Drodarin ad armi levate. Tre di esse si avventano subito contro di te.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 38 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.

109 *(fig. 7)*

Vieni a sapere che il principe e le sue guardie del corpo resistono al nemico ormai da sei giorni. Non hanno né cibo né acqua, ed è stato soltanto grazie al potere del



(fig. 7) Le creature ti attaccano da ogni lato.

trono che essi sono riusciti a sopravvivere e a combattere fino a ora. Il Principe Leomin conosce la posizione esatta della tana dello Shom'zaa e ti guiderà fino lí. Accetti di andare con lui, mentre Torfan resterà qui a capo delle truppe, a difesa del trono.

Leomin ti guida verso un portale di pietra che si trova nella parete di marmo. Un vecchio guerriero canuto siede a guardia del portale e tiene stretta nella mano scarna e percorsa da vene bluastre una pietra di runa che riluce debolmente. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che la porta è sigillata da un incantesimo del Regno Antico, che ha impedito che essa venisse sfondata dall'orda Shom'zaa, ansiosa di penetrare nella sala del trono. Il Principe Leomin sfodera l'ascia di battaglia e ti fa cenno di estrarre l'arma prima che la porta venga aperta.

"Lo Shom'zaa ha rinunciato a ogni tentativo di abbattere questo portale negli ultimi due giorni" egli dice. "Ma potrebbero esserci degli agarashi, o altri mostri, a sorvegliare la porta dall'altra parte. Meglio stare all'erta, mio signore".

Leomin fa un cenno del capo al vecchio guerriero, il quale risponde accostando la pietra al portale. Senti un lieve *click*, poi il portale si apre silenziosamente, e tu segui il principe nel corridoio buio che si trova dall'altra parte. Percorri istintivamente con lo sguardo la zona circostante per assicurarti che non ci sia alcun pericolo, e subito scopri che la cautela di Leomin era del tutto giustificata: vedi una dozzina e piú di agarashi Shom'zaa posti a guardia del portale, ed è solo per caso che, nell'attimo in cui tu e il principe entrate nel passaggio, le creature stanno tutte dormendo.

Leomin indica fine dell'ampio corridoio, dove scorgi una specie di pozzo circolare che comunica con il livello inferiore. Un grosso cesto, assicurato a una corda collegata a una puleggia, è appeso sopra il camino. Il principe ti fa cenno di seguirlo mentre oltrepassa silenziosamente gli agarashi addormentati e si avvicina al cesto. Avete percorso piú o meno metà corridoio quando all'improvviso una delle creature si sveglia ed emette un grido di allarme. Tu e Leomin reagite scattando verso il pozzo, ma agli agarashi bastano pochi secondi per balzare in piedi e correre verso di voi ad armi levate. Non ti resta che affrontarli.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 42 Resistenza 44

Puoi aggiungere 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, poiché il Principe Leomin combatte al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **258**.

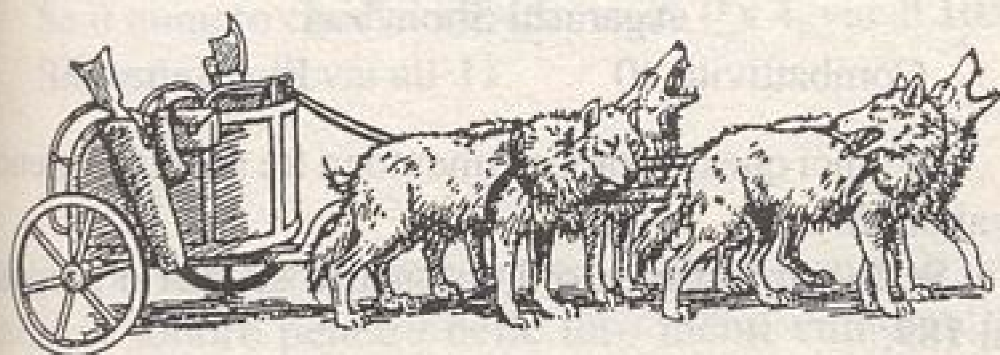
110

Senti un forte *crack!* quando il sigillo di sporcizia e sedimenti cede, poi un fascio di calda luce dorata ti investe non appena la pietra scivola via e cade a terra.

Invaso da un crescente senso di stupore misto quasi a timore, serri le dita attorno all'impugnatura del martello da guerra e lo sollevi in aria, ammirandone la linea elegantemente intagliata e l'equilibrio perfetto. Di certo quell'arma sovrannaturale deve essere stata forgiata da fuochi magici.

Se decidi di tenere il Martello da Guerra di Andarin, ricordati di annotarlo sul tuo Registro da Guerra come Oggetto Speciale. In combattimento contro qualsiasi tipo di nemico esso ti assicurerà un bonus di +5 nel tuo punteggio di Combattività. Puoi usare il martello magico in alternativa alla tua Arma Ramas.

Per proseguire, vai al **230**.



111

La lanterna comincia a oscillare, ma il cigolio della catena arrugginita attira l'attenzione della creatura, la quale guarda la lanterna e poi sposta lo sguardo verso il tuo nascondiglio: ti ha visto!

L'essere emette un grido acuto, e un attimo dopo un dolore intensissimo ti esplode nella testa mentre lo scheletrico servitore dello Shom'zaa indirizza una potente ondata distruttiva di energia psichica contro la tua mente.

La pressione cresce nella tua testa fino a quando non hai l'impressione che essa stia per esplodere. La vista ti si appanna di una nebbia rossastra, e non riesci nemmeno a emettere un grido di dolore prima di crollare in ginocchio: perdi 3 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di erigere un muro protettivo at-

torno alla tua mente servendoti dei poteri dello Scudo Psichico. Lentamente, mentre le tue difese si organizzano, il dolore scompare e la vista ti si schiarisce. A poco a poco riesci a mettere a fuoco un gruppo di agarashi Shom'zaa che si stanno avvicinando con fare minaccioso. Facendo appello a tutte le tue forze, ti alzi in piedi ed estrai l'Arma Ramas appena in tempo per difenderti dall'attacco nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

112

Sferri il colpo mortale e un attimo dopo il ragno si leva sulle zampe posteriori e cade all'indietro nelle acque del fiume. Per qualche attimo la carcassa viene trasportata dalla corrente, poi a poco a poco affonda nelle acque schiumose e scompare alla vista.

Rinfoderi l'arma, tenendola sempre pronta alla bisogna, ed esplori con cautela la caverna: potrebbero esserci altre creature in agguato nei meandri delle sue crepe rocciose. Ben presto, però, scopri che il ragno che hai appena ucciso era il suo unico abitante e che la grotta ora è vuota.

L'unica uscita possibile è costituita dal tunnel naturale che si trova nella parete ovest, lo stesso attraverso il quale fluisce il fiume sotterraneo. Saggi l'acqua con cautela: il suo calore è notevole, ma non insopportabile. Decidi di lasciare la caverna entrando nel fiume. Prima di calarti nelle sue acque ti accerti che le armi e l'equipaggiamento siano bene assicurati al tuo corpo. Poi entri in acqua, e subito la veloce corrente ti trasporta sotto il basso arco del tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **103**.
Se va da 5 a 9, vai all'**11**.

113

I lancieri Shom'zaa gridano per il dolore mentre il tuo attacco sonoro penetra nelle loro menti vulnerabili. Ciononostante, prima che essi soccombano del tutto, l'altissima frequenza della tua voce causa in loro un inaspettato effetto secondario, ovvero fa sí che essi non si rendano piú conto del pericolo che hanno di fronte. In un improvviso attacco di cieca furia omicida, le creature spronano i loro destrieri e caricano contro di te.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 48 Resistenza 40

Questo avversario è ora immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **55**.

114

Mentre cerchi di mantenere la presa sul Principe Leomin, vieni colpito da pezzi di roccia e altri detriti: perdi 2 punti di Resistenza.

A poco a poco il vortice dell'implosione si fa sempre piú piccolo, fino a quando, con un forte *crack!*, il suo potere non scompare del tutto. Il clima tetro e l'atmosfera sinistra che incombevano nella caverna scompaiono lasciando il posto a una calma serena. Percepisci che il legame dello Shom'zaa con il Pianeta delle Tenebre è stato reciso, e ogni traccia del Male imprigionato qui per tanto tempo viene cancellata.

Per proseguire, vai al **294**.

115

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per dare origine a una nebbia che oscurerà l'uscita dalla caverna. L'improvvisa comparsa di quella misteriosa foschia bianca e densa che sembra levarsi dal terreno asciutto è causa di allarme tra i servitori dello Shom'zaa, i quali abbandonano il loro truce passatempo e si precipitano a investigare lo strano fenomeno. Ma prima che essi possano bloccarti la strada, esci di corsa dal nascondiglio. Guidato dai tuoi sensi Ramas, riesci a coprire la distanza che ti separa dall'uscita e a lasciare il tunnel senza essere visto.

Vai al **270**.

116

Il battito del tuo cuore accelera mentre guardi la massa di mostri che caricano selvaggiamente verso la linea di difesa Drodarin. La loro furia cieca contrasta con la calma e fredda disciplina dei guerrieri Bor, pronti a respingere il nemico con i loro fucili, il cannone e le asce da guerra. All'improvviso il tuo sguardo viene attratto da un lampo di luce blu che compare all'improvviso in mezzo all'orda di agarashi. Un nodo ti serra lo stomaco... il fascio di energia ghiacciata sta sfrecciando proprio verso quella parte della barricata vicino alla quale ti trovi tu!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **303**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **269**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **287**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **43**.

117

Capisci subito che il coperchio di bronzo non terrà bloccata la porta per sempre. Tre altri colpi violenti si abbattono sul portale, e ad ogni colpo il coperchio scivola in avanti e la porta si socchiude un po' di piú.

Se decidi di indietreggiare in mezzo alla stanza e di nasconderti nella tomba di Andarin, vai al **245**.

Se preferisci ritirarti invece nell'alcova e tirare la levetta nascosta, vai all'**86**.

118

Esamini la pietra tombale e scopri che essa è assicurata a terra da secoli e secoli di polvere e sporcizia. Per riuscire a spostarla, dovrai prima rimuovere i vari strati di sedimenti che si sono depositati sulla lastra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **341**.

Se possiedi l'Arma Ramas 'Magnara' e desideri usarla, vai al **299**.

Se non sei un Cavaliere del Sole in possesso dell'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, o se non possiedi l'Arma Ramas 'Magnara', vai al **2**.

119

Il tuo dardo infuocato vola verso i barilotti di polvere esplosiva, ma la creatura scheletrica si accorge del pericolo e reagisce fulmineamente, puntando un artiglio nero contro il tuo proiettile. Un attimo dopo un fascio di particelle gelate erompe dal palmo ossuto e si scontra a mezz'aria con la tua freccia, deviandone la traiettoria. Poi l'essere dalla pelle nera emette un grido acuto e ordina a un gruppo di agarashi di attaccarti immediatamente. Mentre le creature-rettile avanzano minacciose verso di te, estrai l'Arma Ramas e ti prepari a difenderti dall'assalto nemico.

Agarashi Shom'zaa:

Combattività 40 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

120

Colpisci il terreno roccioso e prendi a rotolare fino a quando non ti fermi all'improvviso allorché ti scontri con un carro pieno di rame. L'impatto con il legno ti procura una ferita all'orecchio destro, che ti lascia stordito e sanguinante: perdi 3 punti di Resistenza.

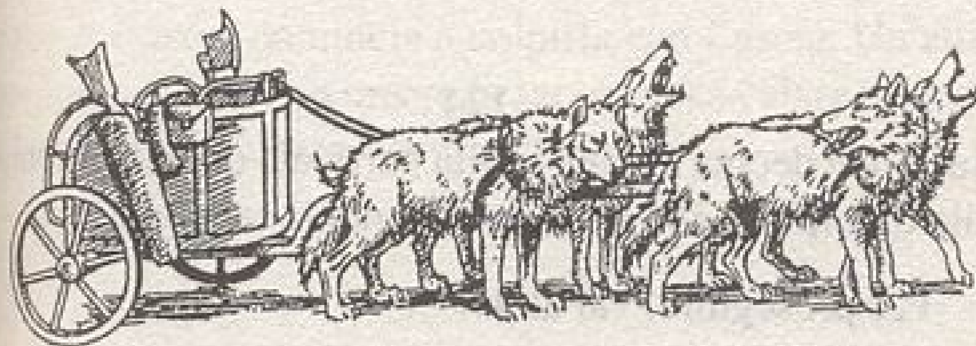
Vai al **58**.

121

Il Cristallo del Sole vola ad arco sopra la cima della stalagmite e colpisce di striscio la testa dello Shom'zaa. Subito un lampo accecante, che ti costringe a coprirti il viso con le mani, illumina la tana, e immediatamente dopo un'assordante implosione, simile a un potente tornado, comincia a risucchiare verso sé ogni cosa. Ti getti sul Principe Leomin e lo blocchi a terra mentre l'aria, il fango e i detriti della caverna vengono risucchiati dal vortice magico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **114**.
Se va da 4 a 6, vai al **3**.
Se va da 7 a 9, vai al **232**.



122

Atterri tra le piante d'orzo procurandoti dei profondi graffi al viso e alle mani: perdi 1 punto di Resistenza. Ormai libero dagli effetti del tuo controllo mentale, il

Brozal si rialza e salta oltre il fossato melmoso. Quando ti sei ripreso, la creatura è già scomparsa nel campo di grano alle tue spalle.

Il campo di orzo in cui ti trovi è coltivato a piante piú giovani e piú basse: riesci perciò a scorgere una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di dare un'occhiata alla fattoria, vai al 73.
Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

123

Premi l'ultimo pulsante e senti il meccanismo scattare. Già ti sei convinto di avere scelto la combinazione giusta quando le tue speranze vengono infrante dal frastuono di un allarme che echeggia all'improvviso nel tunnel. Indietreggi d'un passo e sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il pericolo che di certo è in agguato dietro il portale di bronzo.

Vai al **40**.

124

Sei a una decina di metri dalla barricata quando un missile ti colpisce alla schiena, facendoti cadere a terra.

Per proseguire, vai al **41**.

125

Il primo colpo che sferri manca il bersaglio, e la sfera di fuoco ti colpisce in pieno petto con forza impressionante: perdi ben 8 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto a questo fortissimo attacco, vai al **336**.

126

Il fascio ghiacciato si schianta contro il tuo scudo magico e viene immediatamente trasformato in un'innocua nube di vapore. La potenza e l'efficacia del tuo incantesimo meraviglia le creature-rettile, le quali cominciano a indietreggiare nervosamente, malgrado le grida isteriche del loro comandante. Prima che abbiano il tempo di riprendersi ed eseguire gli ordini gracchianti della creatura scheletrica, tu riesci a raggiungere una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione.

All'improvviso il comandante riesce a ricatturare la loro attenzione uccidendo due rettili sfortunati con un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno dei rettili si affretta verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

127 *(fig. 8)*

Corri verso l'arcata con il grido di battaglia dei Ramas sulle labbra: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Agarashi Shom'zaa (con lance):
Combattività 45 Resistenza 40



(fig. 8) "Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi, e ti lanci all'attacco.

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai all'**82**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **236**.

128

Lanciando grida eccitate, i cavalieri Shom'zaa caricano contro di te, spronando i veloci destrieri Brozal. Estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco nemico.

Lancieri agarashi Shom'zaa:
Combattività 44 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **55**.

129

Non appena entrano nella caverna, le truppe di rinforzo ti scorgono, e subito gli agarashi in testa al gruppo partono contro di te a lance levate, emettendo grida acute e minacciose. Rimanere lí ad affrontarli sarebbe una mossa suicida, poiché sono piú di cento. L'unica speranza che ti rimane è raggiungere la barricata.

Mentre attraversi di corsa l'anticamera punteggiata di cadaveri, i nani difensori ti scorgono. Alcuni di essi riconoscono la tua tunica di signore Ramas e subito le loro grida di 'evviva' e di benvenuto si levano da oltre la barriera. Le frecce e i dardi nemici sibilano tutt'intorno a te mentre l'orda Shom'zaa tenta di impedirti di raggiungere la sala del trono. Poi senti il forte *click* degli schioppi Bor che vengono ricaricati e capisci che i tiratori Drodarin si preparano a coprire la tua corsa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **333**.
Se va da 4 a 7, vai al **296**.
Se è 8 o piú, vai al **124**.

130

La distruzione della piattaforma crea una nube di denso fumo grigio, e i frammenti incandescenti di legno avviano una serie di piccole esplosioni a catena per tutta la sala. All'improvviso le creature-rettile vengono prese da un panico cieco: si mettono a correre disordinatamente in ogni direzione, cozzando le une contro le altre nel tentativo di sfuggire alle fiamme e alle esplosioni. Approfitti della confusione e corri verso l'arcata, facendoti abilmente largo tra gli esseri impauriti e atterrando chiunque abbia l'audacia di bloccarti la strada. Quando raggiungi la saracinesca, abbassi il capo e ti affretti giú per la rampa di scale che conduce al livello sottostante.

Vai al **300**.

131

Dopo qualche minuto, i servitori di Shom'zaa cessano il fuoco, e subito il pozzo echeggia delle loro lontane risa gutturali. Ti sposti con cautela al centro della caverna, dove una fila di carri vuoti è ferma su un tracciato scosceso. Il tracciato curva ed esce dalla caverna attraverso due tunnel di mattoni rossi, l'uno che si diparte dalla parete nord, l'altro da quella est. Accanto al tunnel della parete nord, vedi una porta di ferro con una serratura rotta.

Ti sbottoni il collo della tunica e guardi la Pietra di Sangue di Andarin nella speranza che essa ti possa aiutare a scegliere la via giusta. Ora le due metà cremisi e ambra baluginano un po' piú intensamente, ma quando punti la gemma verso i due tunnel non vedi alcun cambiamento. Abbassi lo sguardo e noti delle impronte nel terreno polveroso. Alcune di queste sono state lasciate da piedi e calzature Drodarin, ma per la maggior parte si tratta di impronte di servitori dello Shom'zaa. Metti in funzione il tuo sesto senso Ramas e percepisci immediatamente che in entrambi i tunnel è in agguato un pericolo.

Se decidi di esplorare il tunnel che si diparte dalla parete nord, vai al **67**.

Se preferisci imboccare quello ad est, vai al **265**.

Se invece decidi di dare un'occhiata alla porta di ferro prima di andartene, vai al **139**.

132

Premi l'ultimo pulsante, senti il meccanismo scattare, e già ti senti sicuro di aver scelto la combinazione giusta quando le tue speranze vengono infrante dal frastuono di un allarme che echeggia all'improvviso nel tunnel. Indietreggi d'un passo e sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il pericolo che di certo è in agguato dietro la porta.

Vai al **40**.

133

Senza un attimo di esitazione emetti anche tu un grido acutissimo che contrasta quello dello Shom'zaa: grazie alle tue reazioni fulminee non subisci i danni che altrimenti l'attacco sonoro del mostro ti avrebbe sicuramente causato.

Vai al **154**.



134

Raggiungi la porta e scopri con disappunto che il chiavistello è incastrato e che non puoi spostarlo in nessun modo. Proveniente dal corridoio di fuori, senti un rumore di passi pesanti e minacciosi che si fanno sempre piú vicini e, con il cuore che ti batte all'impazzata, percorri con lo sguardo la sala alla disperata ricerca di qualche oggetto con cui poter chiudere la porta.

Scorgi un coperchio di bronzo simile a un grande piatto che giace a terra vicino al sepolcro di Andarin e decidi di infilarlo sotto la porta nella speranza di riuscire a bloccarla. Poi all'improvviso il portale trema come colpito da una forza incredibile. Il coperchio di bronzo si spezza, ma riesce miracolosamente a impedire che la porta si spalanchi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **344**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **117**.

135

Stai correndo verso la barricata quando, con tua sorpresa ed enorme sollievo, ti accorgi che gli unici servitori dello Shom'zaa che ora occupano la sala sono quelli che giacciono a terra privi di vita.

Il tuo sesto senso ti dice che non sei in pericolo immediato di vita, perciò rallenti il passo mentre ti avvicini alla sala del trono.

Vai al **315**.

136

Senza esitare un attimo, ti tuffi nei campi e cominci a correre, inciampando piú volte tra le alte messi, nel tentativo di allontanarti il piú possibile dai cavalieri che si stanno avvicinando. Nella fretta ti dimentichi di usare la tua arte innata del Fiuto per coprire le tracce, e cosí pochi attimi dopo i cavalieri nemici sono in grado di scorgerti.

Il rumore degli esseri che avanzano tra il grano ti mette in allerta: devi assolutamente nascondere ogni traccia del tuo passaggio. Cambi ripetutamente direzione e, impiegando le tue facoltà Ramas, zigzaghi tra le messi senza lasciare segno alcuno del tuo passaggio nella speranza di confondere i tuoi inseguitori. La tua tattica

ha successo, tranne che per uno dei cavalieri, il quale segue testardamente il suo istinto e riesce a scovarti.

Lanciere agarashi:
Combattività 44 Resistenza 30

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri andando al **205**.

Se vinci questo combattimento, vai al **345**.

137

Ce la metti tutta per evitare la collisione con la barriera rocciosa: sbatti le gambe con tutta la forza che hai in corpo e riesci ad evitare - anche se solo per un soffio - di finire contro gli scogli granitici. Subito dopo la corrente fredda si riappropria del tuo corpo e lo sospinge verso la riva rocciosa.

Per proseguire, vai al **290**.

138

Tocchi il cartello con le dita stando attento a non entrare in contatto con i residui dell'acido corrosivo, e a poco a poco due righe di simboli runici prendono forma nella tua mente. L'impiego della tua Arte Superiore ti permette di leggere l'avvertimento che un tempo era scritto sul cartello:

GAS VELENOSO
VIETATO L'ACCESSO

Se decidi di ignorare l'avvertimento ed entrare ugualmente nel tunnel, vai al **204**.

Se invece preferisci proseguire lungo il tunnel principale, vai al **220**.

139

Spingi la porta di ferro arrugginito ed entri in un magazzino che contiene attrezzi da miniera ed equipaggiamento pesante da scavo. Il magazzino è stato saccheggiato di recente dai servitori dello Shom'zaa, e ben poco è rimasto intatto. Tra l'ammasso di rottami trovi due oggetti ancora servibili: una Pala e una Piccozza.

Quando ti volti per andartene, noti una giacchetta di pelle strappata appesa a un gancio dietro alla porta. In una tasca scopri un Disco di Bronzo su cui sono incisi i numerali Drodarin '3-2-1'. Intuisci che il disco potrebbe esserti utile, perciò te lo fai scivolare in tasca prima di andartene. (Annota questo Disco di Bronzo come Oggetto Speciale. Non è necessario che rinunci ad un altro oggetto in suo favore se possiedi già il numero massimo di oggetti concesso.)

Se ora decidi di esplorare il tunnel della parete nord, vai al **67**.

Se preferisci dirigerti verso quello della parete est, vai al **265**.

140

I tuoi sensi ti avvertono che la creatura che ha filato i bozzoli è appesa al soffitto proprio sopra la tua testa... e sta per caderti addosso!

Se decidi di cominciare a colpire il soffitto con la tua Arma Ramas, vai al **301**.

continua

Se preferisci tentare di evitare l'imboscata della creatura, vai al **261**.

141

Oltrepassi la lastra e, mentre corri verso la cripta del tesoro, il passaggio echeggia d'un terribile boato: il mostro ha fatto partire un'altra sfera di fuoco!

Nell'attimo in cui metti piede nella cripta del tesoro, ti tuffi di lato e ti copri la testa con le mani. Grazie alla tua reazione fulminea non rimani ustionato dal calore tremendo del missile, il quale sfreccia sopra di te ed esplode tra i tesori custoditi nella sala.

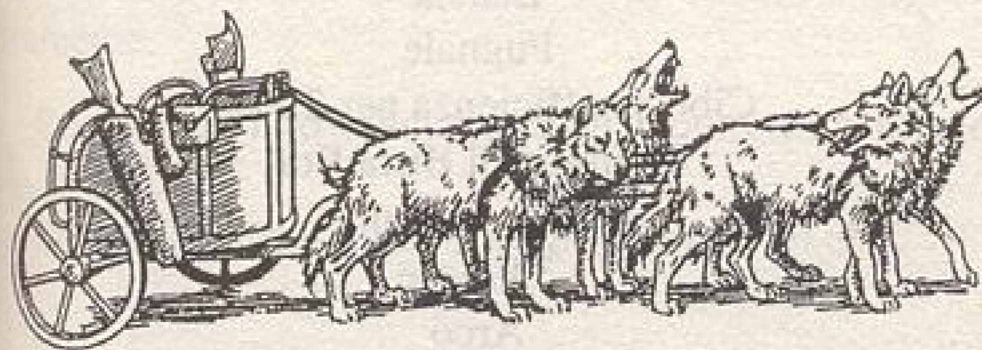
Mentre le fiamme si estinguono senti un altro suono, una specie di sordo *clink!* che ti segnala che una trappola è stata attivata. Sollevi gli occhi e guardi nel passaggio: il tuo inseguitore è montato su una lastra di marmo, aprendo involontariamente un pannello nel soffitto e facendo piombare su di sé una scarica di frecce mortali. Non avendo alcuna libertà di movimento, il mostro viene trafitto da una decina di dardi affilatissimi. Mentre il suo grido infernale ti rimbomba nelle orecchie, l'essere esplode in una sfera infuocata che brucia con intensità tale da ridurre il suo grosso corpo in un ammasso di cenere in pochi secondi.

Per proseguire, vai al **330**.

142

La creatura reagisce indirizzando contro il fascio di fuoco che la tua magia ha creato una gettata di vapore gelido, ma il suo tentativo non ha successo, e un attimo dopo il tuo missile di luce incandescente colpisce il bersaglio con effetti devastanti: la fiamma magica manda in pezzi uno dei barilotti, e in un batter d'occhio la piattaforma viene avvolta da un'enorme lingua di fiamme ruggenti.

Vai al **130**.



143

Il fascio di ghiaccio si infrange contro il tuo scudo magico ed esplode in una grande nuvola di vapore. Mentre il vapore si dirada, tu sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare la prima ondata dell'orda che sta per abbattersi su di voi.

Il nemico raggiunge la barricata e i Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, eliminando dieci avversari per ogni Drodarin che soccombe. Ma i servitori dello Shom'zaa sono invasi da una furia omicida che li spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e la difesa delle barricate è un'impresa assai ardua.

Orda Shom'zaa:

Combattività 47 Resistenza 45

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

144

Esamini i corpi e trovi i seguenti oggetti e le seguenti armi:

Spada
Ascia
Lancia
Pugnale
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
Bottiglia di Birra Bor
Chiave di Rame
3 Frecce
Arco
Faretra

Se decidi di prendere uno o piú di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **160**.

145

Estrai rapidamente lo strumento dallo zaino. Dapprima i lancieri Shom'zaa osservano le tue mosse con un certo divertimento, ma quando cominci a suonare capiscono che è già troppo tardi e che la tua musica può avere effetti mortali.

La frequenza dell'attacco sonoro che stai lanciando supera di molto il raggio uditivo normale, ciononostante il suono penetra nelle menti dei lancieri come un coltello caldo nel burro. Le creature lasciano cadere le lance e cominciano a dimenarsi in sella, stringendosi il capo tra le mani nel vano tentativo di mettere fine alla tremenda agonia. Poi, l'uno dopo l'altro, crollano a terra e lí giacciono immobili.

Anche i destrieri Brozal cadono vittime del tuo attacco sonoro, sebbene per loro le conseguenze siano minori. Non sentono dolore, ma il suono li paralizza temporaneamente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **169**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **4**.

146 *(fig. 9)*

Prendi la mira e scocchi due frecce in rapida successione (cancellale dalla lista delle Armi). La prima freccia uccide il bersaglio all'istante, ma la seconda riesce soltanto a ferire la creatura contro cui era diretta. Questa viene scagliata a terra dalla forza dell'impatto, e il suo acuto grido di dolore mette in allerta gli altri servitori di Shom'zaa, i quali soltanto allora si accorgono della tua presenza.

I nani approfittano immediatamente della situazione per scappare: una mano furtiva riesce a tirare il chiavistello, un attimo dopo la porta della gabbia si spalanca, i prigionieri si riversano fuori travolgendo la sentinella caduta e si dirigono verso i vagoni della miniera per armarsi di piccozze e altri attrezzi. Nel frattempo le creature-rettile, abbandonato il loro macabro passatempo, si precipitano ad attaccare i Drodarin ad armi levate. Due di esse compaiono all'improvviso accanto al carro dietro al quale ti stai nascondendo. Non appena le vedi estrai



(fig. 9) I Nani scappano dalla gabbia.

immediatamente l'Arma Ramas, ma i due già si stanno avventando su di te.

Servitori di Shom'zaa:
Combattività 33 Resistenza 38

Durante il primo scontro di questo combattimento non potrai infliggere al nemico alcuna perdita di Resistenza perché il loro feroce attacco ti ha colto di sorpresa.

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.

147

La tua Arte Superiore della Difesa ti permette di capire che la sala è piena di Zaxx, un gas invisibile e inodore, ma altamente velenoso, che si forma nelle montagne di granito di Bor e Boden e che per secoli è stato il terrore dei minatori Drodarin. La tua Arte sta rallentando gli effetti insidiosi del gas, alle cui tossine, però, non sei immune del tutto. Conscio della sua presenza, lasci immediatamente la sala e torni nel tunnel principale.

Per proseguire lungo il tunnel principale, vai al **220**.

148

Ti prepari a pronunciare la parola del potere del Regno Antico e a dirigerne l'energia contro il mostro – *Gloar!* –

La forza del tuo incantesimo colpisce la creatura e la stordisce per qualche attimo, ma non le infligge alcun danno duraturo. Infuriato per l'attacco inaspettato, l'essere accelera il passo e avanza minaccioso verso di te a braccia levate. Temendo che possa schiacciarti la testa tra i due pugni incandescenti, ti volti verso il pan-

nello segreto con l'intenzione di imboccare il corridoio che si trova al di là di questo.

Vai al **159**.

149

I tiratori Shom'zaa prendono la mira contro il tuo nascondiglio e tre delle loro frecce trovano il bersaglio. Purtroppo l'effetto è devastante: una luce accecante ti offusca i sensi quando, attraversata la botte, uno dei dardi ti si conficca nella tempia. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nell'anticamera della Sala del Trono di Andarin.

150

La tua reazione fulminea ha eliminato una minaccia immediata, ma l'avversario è deciso a distruggere il trono a tutti i costi, e la polvere da sparo mancante viene immediatamente rimpiazzata. Allora con fredda determinazione decidi che l'unico modo per mettere in salvo il Trono di Andarin è affrontare direttamente il nemico.

Vai al **328**.

151

Il fascio di ghiaccio infrange lo scudo magico che hai frettolosamente costruito e ti colpisce al braccio destro prima di scaraventarti a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **314**.

152

La bottiglia colpisce le fauci del ragno gigante e si rompe, bagnando la mascella e il ventre del grosso animale nero. Un attimo dopo l'essere emette un grido orrendo: l'aceto sta cominciando a penetrare nel suo corpo proprio come farebbe un potente acido corrosivo. Il ragno si leva sulle zampe posteriori e cade all'indietro nelle acque del fiume. Per qualche attimo la carcassa viene trasportata dalla corrente, poi a poco a poco affonda nelle acque schiumose e scompare alla vista.

Vai al **285**.

153

Entri nella caverna e avanzi lungo una fila di carri parcheggiati dietro ai quali ti nascondi mentre ti avvicini silenziosamente al canale di pietra. Le grida disperate dei prigionieri sotto tortura si sentono al di sopra del boato della fornace, e a quel suono tremendo il sangue ti ribolle nelle vene. Il tuo istinto ti spingerebbe ad attaccare i crudeli tormentatori e a salvare cosí i poveretti dalle fiamme, ma ciò significherebbe mettere a repentaglio la tua missione, perciò, anche se con riluttanza, prosegui il cammino.

Raggiungi il canale di pietra nel punto in cui questo attraversa il tracciato per i carri e ti nascondi dietro una colonna. Da qui riesci a vedere che l'uscita dalla caverna è aperta e sguarnita di sentinelle. Ma prima di raggiungere l'uscita devi coprire venti metri di caverna completamente privi di nascondigli, sui quali sono puntati gli occhi attenti di una dozzina di servitori dello Shom'zaa.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al 115.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, ma non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **309**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **347**.

154

I tuoi sensi Ramas ti dicono che il grido dello Shom'zaa non era affatto un attacco intenzionalmente lanciato contro di te e contro Leomin, bensí un richiamo rivolto ai suoi protettori. Uno di questi l'avete incontrato appena messo piede nella tana: lo scarafaggio gigante il cui ricordo è ancora vivido nella tua mente. Ma lo Shom'zaa ha un'altra guardia del corpo, e l'improvviso rumore che avverti alle tue spalle te ne rivela la presenza.

Ti volti di scatto e vedi la parete rocciosa coperta di limo viscido e gocciante tremare all'improvviso, come percorsa da un'ondata di energia. Poi, con incredulità mista a orrore, osservi la parete muoversi e prendere forma... è proprio una creatura di roccia granitica quella che si anima all'improvviso sotto i tuoi occhi! L'essere ha l'aspetto di un uomo altissimo e muscoloso, con pugni che assomigliano a due grossi martelli, e avanza battendo minaccioso i piedi sul terreno, che si polverizza al suo passaggio. Il Principe Leomin solleva coraggiosamente l'ascia da guerra e, con il grido di battaglia sulle labbra, colpisce ripetutamente la creatura di roccia al petto e al collo; ma alla bestia granitica basta un unico gesto del braccio potente per colpire Leomin alla testa e farlo cadere a terra privo di sensi. Rimetti in fretta nella tasca il Cristallo del Sole mentre il mostro avanza a passi lenti e minacciosi verso di te.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **211**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **310**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **195**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **50**.

155

Fai ricorso alla tua Arte Superiore e dai origine a una nebbia che si leva improvvisamente dal terreno della radura e si erge tra te e i lancieri che stanno caricando. Il denso vapore ti cela alla vista del nemico e senza aspettare un attimo ti volti e torni di corsa verso le alte messi nel tentativo di sfuggire al loro attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **47**.

Se è 4 o piú, vai al **162**.

156 *(fig. 10)*

Cadi a terra, e il fascio ghiacciato passa sibilando sopra la tua testa, schiantandosi un attimo dopo contro la parete del tunnel. Estrai l'Arma Ramas dal fodero, balzi in piedi e, con il grido di battaglia dei Ramas sulle labbra, ti prepari a respingere l'attacco della creatura dalla pelle nera e degli altri agarashi.



(fig. 10) L'orda di agarashi si avventa contro di te.

Agarashi Shom'zaa e Comandante:
Combattività 50 Resistenza 55

Non puoi evitare il combattimento, devi lottare contro queste creature del male fino alla morte.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

157

La tua Arte Superiore ti rivela che la figura scheletrica possiede potenti facoltà psichiche e in parte anche magiche. Consapevole di ciò, fai ricorso alla tua Arte Superiore dello Scudo Psichico per proteggerti la mente da eventuali controlli psichici.

Vai al **71**.

158

Infili la lama della tua Arma Ramas nella fessura tra la porta e la parete e cominci a spingere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9) togli 1 al tuo punteggio attuale di Resistenza. Se il numero che hai estratto è pari (2, 4, 6, 8, 0) togli 2.

Per piú di un'ora cerchi invano di aprire la porta, fino a quando non sei costretto ad ammettere la sconfitta. Il portale non può venire aperto senza la sua chiave di cristallo. Ti avvii con riluttanza verso il cesto e torni alla caverna dove si trova l'entrata del covo dello Shom'zaa.

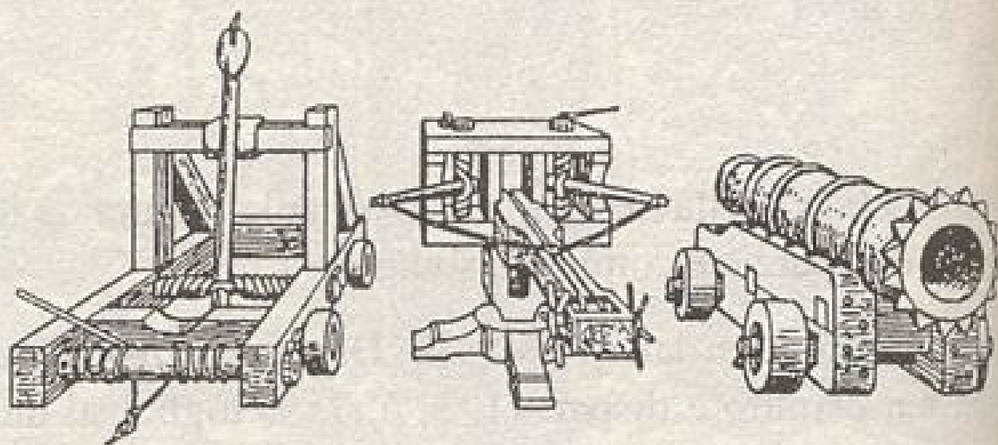
Vai al **319**.

159

Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto per catapultarti verso lo stretto passaggio: sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **44**.
Se va da 4 a 6, vai al **262**.
Se è 7 o piú, vai al **30**.



160

Segui il tunnel e raggiungi una caverna nella quale convergono altri sette tunnel. Un obelisco di granito con un'unica runa scolpita nel centro si erge in mezzo alla sala circolare. Riconosci la runa: si tratta del simbolo Drodarin per "mozzo", la parte centrale della ruota. I nani di Bor hanno chiamato questa caverna "Il Mozzo" perché i tunnel che qui convergono assomigliano a una ruota gigante.

Ti sfili la Pietra di Andarin dal collo e osservi i suoi colori mentre percorri il perimetro della caverna. Quando arrivi davanti al tunnel di nord, i colori si fanno piú intensi. Sei ormai sicuro di avere trovato la via che ti condurrà dai principi Leomin e Torfan quando scorgi una targa infissa nella parete: i suoi simboli runici ti dicono che quell'ampio passaggio porta alla Sala del Trono di Andarin.

Per proseguire, vai al **250**.

161

All'improvviso una freccia penetra nella fiancata di legno della biga e passa a pochi centimetri dalla tua testa. Senza indugiare un attimo di piú, rotoli via e corri a rifugiarti dietro un gruppo di massi, da dove avverti chiaramente i forti versi gutturali dei tuoi attaccanti che si stanno incitando a vicenda. Sbirci oltre una fessura e li vedi uscire dai nascondigli e avvicinarsi al tuo rifugio con l'evidente intenzione di finirti una volta per tutte. Alla vista dei servitori dello Shom'zaa, un brivido gelido ti corre lungo la schiena.

Da lontano, queste creature di dimensioni umane assomigliano a rettili. Hanno tutte occhi neri privi di palpebre e pelli ricoperte di scaglie che mandano riflessi verdastri. Alcune sono dotate di tentacoli simili a fruste, altre hanno arti sottili e teste bulbose, altre ancora hanno colli gommosi e spine dorsali curve ricoperte di artigli: tutte brandiscono armi rubate ai Drodarin. Una creatura con il muso di lucertola, di sicuro il loro comandante, con versi simili a grugniti ordina di attaccarti e ucciderti.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **102**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **339**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **233**.

Se non possiedi un Arco né alcuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarli, vai al **29**.

162

I lancieri, storditi e confusi alla vista della nebbia misteriosamente apparsa attorno a loro, perdono il senso dell'orientamento e, quando emergono dalla foschia, si ritrovano inaspettatamente vicino al confine nord della radura. Qualche attimo piú tardi senti le loro grida terrorizzate: sono finiti proprio in mezzo alle fiamme ruggenti.

Corri verso est, entri nuovamente tra le alte messi di grano al limitare della radura, e poi giri con cautela attorno all'incendio prima di proseguire verso nord. Dopo un po' raggiungi un fossato melmoso che segna il confine tra il campo di grano in cui ti trovi e un campo adiacente coltivato a orzo. Lí le piante sono piú basse, perciò riesci a scorgere una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di dare un'occhiata alla fattoria, vai al **73**.

Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

163

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Raggio Psichico e lanci un'ondata di energia contro le sentinelle agarashi nel tentativo di confonderle e distrarle. Poi ti allontani dall'ombra e scatti verso l'arcata, aumentando di velocità a mano a mano che ti avvicini. Ti trovi a una decina di metri dal nemico quando sfoderi l'arma e lanci il tuo grido di battaglia: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Agarashi Shom'zaa (con lance):

Combattività 40 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai all'**82**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **236**.

164

Ti sfili l'arco di spalla, estrai una freccia dalla faretra e reciti le parole dell'incantesimo di battaglia del Regno Antico – *Freccia di Fuoco* –. Poi prendi la mira contro i barilotti pieni di polvere esplosiva, e nell'attimo in cui rilasci la fune tesa, una fiamma blu si accende sulla punta del tuo dardo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 7 o meno, vai al **25**.

Se è 8 o piú, vai al **237**.

165

Il Principe Leomin libera la sua ascia di battaglia dal cranio divelto del mostro, il quale si stacca dal soffitto

e crolla a terra. Poi infila rapidamente la lama dell'ascia dietro i filamenti ancora avvolti attorno al tuo corpo e, con un colpo secco, li recide liberandoti immediatamente. Mentre le forze a poco a poco ti ritornano, ringrazi Leomin per averti salvato la vita e valuti i danni che hai subito nel corso dell'attacco.

Cancella 2 frecce dalla faretra e 2 oggetti dello Zaino di tua scelta.

Per proseguire, vai al **209**.

166

Sei talmente preso dal timore che la creatura possa lanciare un'altra sfera di fiamme contro la schiena che non ti rendi conto di stare per cadere in una trappola mortale: una delle lastre di pietra che pavimentano lo stretto passaggio farà scattare la trappola non appena un piede incauto la calpesterà. Nell'attimo in cui monti sulla lastra, un pannello si apre nel soffitto rivelando una fila di frecce acuminate pronte a far fuoco su tutto il passaggio. Senti un improvviso rumore di gas fuoriuscire da qualche parte, poi una scarica di dardi sfreccia nell'aria densa di polvere. Ti tuffi istintivamente a terra per evitare di venire colpito dalla pioggia di missili mortali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **239**.
Se va da 7 a 9, vai al **317**.
Se è 10 o piú, vai al **291**.

167

Dopo che anche l'ultimo degli agarashi è caduto ai tuoi piedi, pulisci l'arma macchiata di icore e la rinfoderi. Poi esamini i corpi dei tuoi avversari e scopri i seguenti oggetti:

Spada
2 Asce
Pugnale
Arco
3 Frecce
Acciarino

Oltrepassi il pesante portale di bronzo, fermandoti soltanto un attimo per richiuderlo alle tue spalle. Poi ti volti e vedi che il tunnel prosegue davanti a te. Segui la pista centrale tracciata dai vagoni e dai carri carichi di minerale mentre essa scende dolcemente in mezzo alla roccia ricca di venature di rame. Dopo qualche minuto cominci ad avvertire un rumore confuso, simile a quello di un tuono lontano. Procedi con cautela mentre a poco a poco il rimbombo si trasforma in una serie di scoppi distinti. Avanzi ancora di qualche metro fino a quando non scorgi una specie di sala intagliata nella roccia, illuminata dalla luce di alcune lanterne. Ti fermi, aguzzi la vista e capisci che l'origine delle esplosioni è proprio in quella sala.

Vai al **35**.

168

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per tenere nascosta la tua presenza, poi entri nella sala e

aggiri furtivo l'orda di mostri. Stai per raggiungere il tunnel di nord quando all'improvviso un servitore dello Shom'zaa dalla vista particolarmente acuta ti vede e dà subito l'allarme.

Senza nemmeno voltarti, imbocchi il tunnel verso la caverna lontana. L'arco d'accesso è aperto e non sorvegliato, ma, mentre ti avvicini, un gruppo di agarashi Shom'zaa armati di lance vengono allertati dalle grida dei loro compagni e bloccano immediatamente l'entrata, intrappolandoti cosí nel tunnel. Dal momento che indietro non puoi tornare, l'unica cosa che ti resta da fare è rompere i ranghi degli agarashi ed entrare nella caverna ad ogni costo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **207**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **346**.

Se non possiedi alcuna di queste Arti, o non vuoi usarle, vai al **127**.

169

Nell'attimo in cui metti fine al tuo attacco sonoro, i destrieri Brozal vengono percorsi da un brivido, come se si fossero appena destati da un incubo. Ripresisi dall'effetto del tuo incantesimo, essi si fanno prendere da un panico cieco per paura di essere nuovamente sottoposti a qualche altra tortura mentale. Fai ricorso alla tua Arte del Controllo Animale e ordini a una delle bestie di calmarsi. La creatura risponde al tuo comando, anche se i suoi compagni si voltano e fuggono spaventati correndo disordinatamente tra le alte messi che segnano il confine sud della radura, e tu ordini al Brozal di avvicinarsi. Il destriero ubbidisce nuovamente, permettendoti cosí di afferrare le redini e balzare agilmente in sella. Volti l'animale verso est, entri nel campo di grano, poi con cautela giri attorno alla macchia di messi in fiamme e infine ti dirigi verso nord.

Il Brozal avanza tra il grano giallo con passo agile e veloce e copre molto piú terreno di quanto ti sarebbe stato possibile fare a piedi. Ma quando vi imbattete inaspettatamente in un fossato melmoso che marca il confine tra il campo di grano in cui ti trovi e un campo di orzo adiacente, la bestia inciampa malamente, e tu, preso alla sprovvista, vieni sbalzato di sella.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **92**.
Se è 5 o piú, vai al **122**.

170

Il centro del "Mozzo" è pieno di agarashi Shom'zaa e altri servitori del male, riuniti qui dai loro comandanti per organizzare l'assalto finale alla sala del Trono di Andarin. Servendosi della loro magia nera, i comandanti hanno fatto nascere nelle loro truppe una vera e propria frenesia di morte: molti di essi si colpiscono e si mordono l'un l'altro quando la sete di sangue penetra nelle loro vene.

Devi raggiungere la sala del trono e avvertire il Principe Torfan e i suoi di quello che sta succedendo. Se non

sono ben preparati all'attacco, potrebbero facilmente soccombere alla furia suicida dell'orda nemica.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole Ramas, vai al **218**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **36**.

171

Malgrado gli sforzi che fai per evitare la collisione, vai a sbattere contro una roccia appuntita che ti ferisce in profondità la gamba sinistra, facendoti perdere 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **349**.

172

Ti getti in avanti per evitare di venire colpito dalla cascata di rocce, ma la parte inferiore del tuo corpo viene investita dall'improvvisa valanga. Rimani immobilizzato a terra e perdi ben 8 punti di Resistenza.

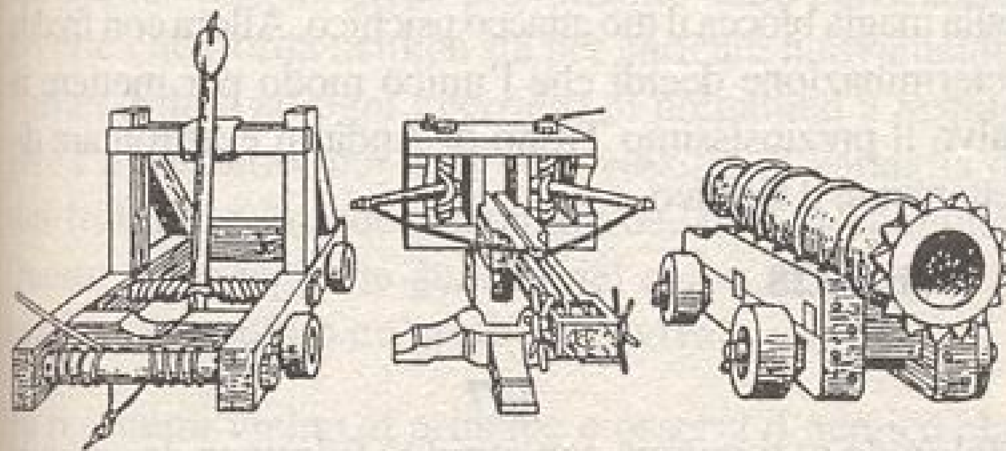
Per proseguire, vai al **246**.

173

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa per sopportare il tremendo calore che si sta irradiando dalla porta. Riesci cosí a non rimanere ustionato, ma la tua tunica e il tuo equipaggiamento non godono della stessa protezione e dopo meno di un minuto, quando la superficie di bronzo diventa incandescente, lo zaino e i vestiti cominciano a fumare. Alla fine il calore diventa talmente forte da costringerti ad allontanarti e a cercare rifugio nella tomba di Andarin.

All'improvviso la porta di bronzo che immette nella sala viene spalancata con violenza e va a sbattere contro il muro. Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando sbirci fuori dalla tomba e vedi il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, quasi fosse un sonnambulo, e tu deglutisci a fatica quando vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di plasma incandescente.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **212**.
Se preferisci evitare il combattimento, vai al **79**.



174

Le poche vespe che sopravvivono ai colpi della tua lama svaniscono rapidamente nelle fessure della parete rocciosa. Il Principe Leomin rimane profondamente colpi-

to dal coraggio con cui hai combattuto gli insetti, e per la prima volta da molti giorni un sorriso addolcisce i lineamenti tesi del suo bel viso. Lodando la tua abilità, egli rallenta la discesa del grande cesto, che dopo un po' atterra gentilmente alla base del pozzo.

Vai al **63**.

175

Il comandante agarashi fa partire un fascio di ghiaccio contro la tua testa, ma prende male la mira: il missile ti manca e passa a pochi centimetri da te. Proprio in quel momento riesci a dare fuoco alle polveri, le quali si accendono d'una fiammata crepitante che scende velocemente verso la bocca del cannone.

Vai al **210**.

176

Lanci un potente fascio di energia mentale contro i rettili dello Shom'zaa, ma il loro stato di frenesia mentale creato dalla magia blocca il tuo attacco psichico. Allora con fredda determinazione decidi che l'unico modo per mettere in salvo il preziosissimo Trono di Andarin è affrontare direttamente il nemico.

Vai al **328**.

177

Malgrado tu ti muova con rapidità fulminea, la creatura sulla piattaforma ti vede ed emette un grido acuto. Un dolore intensissimo ti esplode nel cervello mentre il servitore dello Shom'zaa lancia contro di te un'ondata distruttrice di potere psichico.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **32**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **342**.

178

Avverti il Principe Torfan che, dopo la distruzione dello Shom'zaa, l'orda che sta assediando la sala del trono non si è affatto ritirata. Torfan e i suoi nani guerrieri rimangono sbalorditi quando dici loro che i servitori dello Shom'zaa si trovano ora nel "Mozzo" e si stanno preparando all'assalto finale.

"È fondamentale riuscire a difendere la sala del trono fino all'arrivo degli eserciti di vostro padre" dici con voce concitata. "Fatevi coraggio, coraggiosi Drodarin. In altre parti del vostro regno l'orda nemica si sta disgregando nel caos. Presto questa lunga prova che avete dovuto affrontare avrà fine".

All'improvviso un grido proveniente dalla barricata vi avverte che l'orda nemica sta per caricare nuovamente. Torfan ordina ad ogni guerriero di prepararsi a respingere l'avversario, poi solleva il vessillo di battaglia di suo fratello e prende posizione accanto al cannone. Questo gesto ispira le guardie del corpo di Leomin, le quali levano subito un grido di 'evviva'.

Tu ti sistemi vicino al principe e osservi il nemico che si avvicina alla caverna. Un attimo dopo l'orda leva le armi e, emettendo delle grida infernali, si avventa come un'onda malvagia verso la barricata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **116**.
Se va da 5 a 9, vai al **22**.

179

Il comandante agarashi emette un grido acuto quando i suoi poteri psichici gli rivelano che ti stai nascondendo tra i corpi. Abbandoni il tentativo di morte simulata, ti alzi in piedi ed estrai immediatamente l'Arma Ramas. Proprio nell'attimo in cui l'orda avversaria si avventa su di te, pronunci spavaldo il tuo grido di battaglia "Per Sommerlund e per i Ramas!" e dai inizio alla lotta.

Agarashi Shom'zaa e Comandante:
Combattività 50 Resistenza 55

Non puoi evitare il combattimento, devi lottare contro queste creature del male fino alla morte.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

180

Ti cali nel pozzo e cominci a scendere con cautela. Le pareti sono piene di crepe e di fessure, cosa che da un lato gioca a tuo vantaggio poiché ti è piú facile trovare appigli e appoggi, ma nello stesso tempo ti ostacola perché la roccia è secca e friabile. Spesso un appoggio non riesce a reggere il peso del tuo corpo, ed è cosí che ad un certo punto ti ritrovi a penzolare pericolosamente con i piedi nel vuoto, sorretto solo dalla presa delle tue dita. Un attimo dopo, però, anche la fessura in cui hai infilato le mani cede all'improvviso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi una Corda, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **275**.
Se è 4 o piú, vai al **191**.

181

La creatura avvolge un altro filamento attorno al tuo corpo, e gli occhi ti si appannano quando l'ultima boccata di ossigeno lascia i tuoi polmoni: perdi 3 punti di Resistenza.

Stai cominciando a perdere i sensi quando all'improvviso la stretta mortale si allenta. Tossisci boccheggiante, ti riempi i polmoni d'aria e, a mano a mano che la vista ti ritorna, capisci perché la tortura è finita.

Vai al **165**.

182

Fai ricorso all'Arte Superiore della Difesa per proteggere il tuo corpo prima di affrontare il muro di fuoco. Con il cuore che ti batte all'impazzata, abbassi il capo e ti scagli contro le fiamme ruggenti come un toro alla carica. Colpisci la parete incandescente e vieni scottato dal terribile calore che essa emana, ma non vacilli né cadi a terra, e in pochi secondi emergi dall'altra parte e crolli a capofitto in un mare di morbido orzo.

Fisicamente non hai subito danno alcuno, ma, quando apri gli occhi e controlli l'equipaggiamento, scopri che la tunica e lo zaino hanno preso fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai

raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore o piú, vai al **326**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **235**.

183

Alcune schegge affilate del fascio ghiacciato penetrano il tuo scudo degli elementi e affondano nel viso e nel petto, facendoti perdere 2 punti di Resistenza.

Ti riprendi in fretta ed estrai l'Arma Ramas mentre la prima ondata dell'orda Shom'zaa raggiunge la barricata. I Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, facendo cadere dieci nemici per ogni Drodarin che soccombe. Ma l'orda è invasa da una furia omicida che la spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e non è facile impedirle di penetrare nelle barricate.

Orda Shom'zaa:
Combattività 47 Resistenza 45

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

184

Sollevi il braccio e lo punti verso i barilotti di polvere esplosiva, mentre contemporaneamente mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* –. Un fascio di energia crepitante erompe dalla tua mano e vola veloce verso la piattaforma. Purtroppo, però, la creatura scheletrica reagisce fulminea: solleva la mano simile a un artiglio e fa partire un controincantesimo per annullare il tuo attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Sentinella Ramas aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **348**.
Se è 8 o piú, vai al **39**.

185

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per tenere nascosta la tua presenza, poi entri nella sala e aggiri furtivo l'orda di mostri. Raggiungi cosí il tunnel di nord senza che nessuno ti veda e ti affretti verso la caverna lontana. A questo punto, però, sei costretto a fermarti: l'accesso alla caverna è sorvegliato da un gruppo di agarashi Shom'zaa armati di lance.

Se decidi di provare ad allontanare le sentinelle dall'entrata, vai al **277**.

Se invece preferisci tentare di penetrare nei loro ranghi, vai al **292**.

186

Esci dal tuo nascondiglio e scatti verso l'uscita del tunnel. Purtroppo, però, la tua fuga viene scoperta da un rettile dalla vista acuta appostato su una roccia piú alta delle altre. La creatura è armata di fionda, e il missile che ti scaglia contro ti colpisce alla schiena, distruggendo uno degli oggetti che porti con te.

Cancella dal tuo Registro di Guerra l'ultimo oggetto che hai annotato tra gli Oggetti dello Zaino.

Per proseguire, vai al **270**.

187

All'improvviso ti torna in mente qualcosa che avevi imparato al Monastero Ramas tanti anni fa. I ragni d'acqua si trovano di solito nelle regioni calde e umide del Magnamund, anche se ben pochi raggiungono le dimensioni dell'esemplare che hai davanti. I piú piccoli sono particolarmente vulnerabili all'acido acetico, e i loro nidi vengono di solito distrutti con un'abbondante spruzzata di aceto.

Consapevole di ciò, estrai la bottiglia di aceto dallo zaino e la scagli contro il ragno gigante, il quale si sta preparando ad attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 2 o meno, vai al **298**.
Se è 3 o piú, vai al **152**.

188

Disegni con la mano un cerchio in aria e reciti velocemente le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* –. Senti l'aria davanti a te vibrare di energia magica mentre la barriera si forma, ed ecco che un attimo dopo il fascio di ghiaccio colpisce lo scudo con effetto spettacolare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 24 o piú, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **234**.
Se è 4 o piú, vai al **306**.

189

Alla fine i tuoi nemici crollano a terra mortalmente feriti. Un attimo dopo senti la risata allucinata del loro comandante echeggiare nella sala. Sollevi lo sguardo verso la piattaforma, e un nodo ti serra la gola quando vedi che la creatura sta puntando la mano ossuta contro di te. Poi senti un crepitio, seguito da un lampo di luce: un secondo piú tardi un fascio di vapore gelido erompe dal palmo della mano della creatura e vola verso il tuo petto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **284**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **219**.
Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **6**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **305**.

190 *(fig. 11)*

Entri nella sala e scorgi un enorme trono d'argento adorno di centinaia di pietre preziose. Il trono è collocato su un piedistallo di marmo che domina il centro



(fig. 11) Ti avvicini al mitico trono.

della sala circolare. Un alone di luce dorata circonda il Trono di Andarin, e quando i raggi dorati investono il tuo corpo, ti senti rinvigorito e pieno di nuova energia (recupera 5 punti di Resistenza).

Mentre ti avvicini al leggendario trono, vedi molti guerrieri Drodarin feriti seduti attorno al piedistallo. Alcuni di essi hanno subito ferite molto gravi in battaglia, e ciononostante la luce benefica del trono sembra essere in grado di curare le loro carni lacerate e le ossa rotte. La tua scorta dalla barba grigia ti guida verso un angolo della sala, dove scorgi due guerrieri intenti in un'accesa discussione. Dai colori delle loro armature e dalle insegne reali di Bor ricamate sulle loro tuniche capisci che si tratta dei due figli di Re Ryvin: i principi Leomin e Torfan.

I due principi mettono fine alla loro discussione non appena ti vedono. Torfan si alza e corre a darti il benvenuto, porgendoti la mano in segno di amicizia, ma suo fratello maggiore appare turbato e affranto. Ti presenti ai principi e racconti loro i fatti che hanno portato al vostro incontro. Quando mostri loro il Cristallo del Sole e spieghi che la tua missione è distruggere lo Shom'zaa, vedi una scintilla di speranza illuminare gli occhi arrossati del Principe Leomin. Capisci che l'erede al trono è tormentato dal rimorso da quando lo Shom'zaa e i suoi servitori sono riusciti a liberarsi e che desidera ardentemente riscattarsi e porre rimedio alle sciocche azioni che hanno causato tanto danno. È per questo che egli si offre immediatamente di aiutarti a distruggere lo Shom'zaa e le sue orde maledette.

Per proseguire, vai al **109**.

191

Malgrado le difficoltà della discesa, la tua straordinaria abilità di arrampicatore ti permette di completare l'impresa senza subire alcun danno e di raggiungere in fretta il tetto di ferro della gabbia che funge da ascensore. Da lí balzi a terra, ti guardi attorno e scopri di trovarti in una piccola caverna. Tra le pareti del pozzo senti echeggiare i versi irati dei tuoi inseguitori, i quali dall'imboccatura sovrastante stanno per scagliarti addosso una pioggia di frecce nella speranza di colpirti. Ti allontani subito non appena il primo dei dardi colpisce il tetto di ferro della gabbia.

Vai al **131**.

192

Sfoderi l'Arma Ramas e ti prepari ad affrontare la temibile creatura. La bestia unisce i pugni e all'improvviso una sfera di fiamme rosso fuoco parte verso il tuo petto. Senti già il calore fortissimo sul tuo viso quando sferri un colpo nel tentativo di deviare la traiettoria del missile di fiamma con la tua lama Ramas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con il tipo di Arma Ramas che stai usando, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se ora il totale è 5 o meno, vai al **125**.
Se è 6 o piú, vai al **311**.

193

Svieni e crolli in ginocchio. Vieni percorso da ondate di nausea e vomiti con violenza. Mentre cerchi invano di rimetterti in piedi, all'improvviso ti viene in mente qualcosa che hai imparato al Monastero Ramas mentre perfezionavi le tue arti curative. Nelle montagne di granito di Bor e Boden si nasconde un gas invisibile e inodore, ma altamente velenoso, chiamato Zaxx. Per secoli esso è stato il terrore dei minatori Drodarin. La sala è piena di Zaxx, e tu stai manifestando i sintomi del primo stadio di avvelenamento. Ti ricordi che lo stadio successivo è la paralisi totale, perciò ti costringi immediatamente a strisciare verso l'uscita il piú velocemente possibile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 10 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **249**.
Se è 5 o piú, vai al **48**.

194

Hai fatto meno di cento passi quando d'un tratto emergi dal campo fumante e ti ritrovi in una piccola radura di messi tagliate. Davanti a te sei lancieri Shom'zaa in groppa a destrieri Brozal ti fissano soddisfatti: evidentemente ti stavano aspettando. Le sei creature ridacchiano malvagiamente non appena ti vedono comparire, poi levano le lance e si preparano a caricare.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **295**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai all'**83**.

195

Reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e rivolgi il palmo della mano destra verso il petto della creatura. Senti un formicolio percorrerti il braccio e un attimo dopo avverti una sfera invisibile di energia erompere dalla tua mano e colpire il torso dell'essere. La forza dell'impatto lo fa traballare e apre una crepa nella superficie rocciosa del suo corpo, ma non ne rallenta l'avanzata.

Vai al **340**.

196

Un fascio di particelle gelate proveniente dall'artiglio della creatura si scontra a mezz'aria con il fuoco bluastro originato dalla tua magia e ne devia la traiettoria. Poi la creatura dalla pelle nera emette un grido acuto, e un secondo dopo un dolore intensissimo ti esplode nella testa: lo scheletrico servitore dello Shom'zaa ha indirizzato una potente ondata distruttiva di energia psichica contro la tua mente.

La pressione cresce nella tua testa fino a quando hai l'impressione che essa stia per esplodere. La vista ti si appanna in una nebbia rossastra, e non riesci nemmeno a emettere un grido di dolore prima di crollare in ginocchio: perdi 3 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di erigere un muro protettivo attorno alla tua mente servendoti dei poteri dello Scudo Psichico. Lentamente, mentre le tue difese si organizzano, il dolore scompare e la vista ti si schiarisce. A poco a poco riesci a mettere a fuoco un gruppo di agarashi Shom'zaa che si sta avvicinando con fare minaccioso. Facendo appello a tutte le tue forze, ti alzi in piedi ed estrai l'Arma Ramas appena in tempo per difenderti dall'attacco nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 30

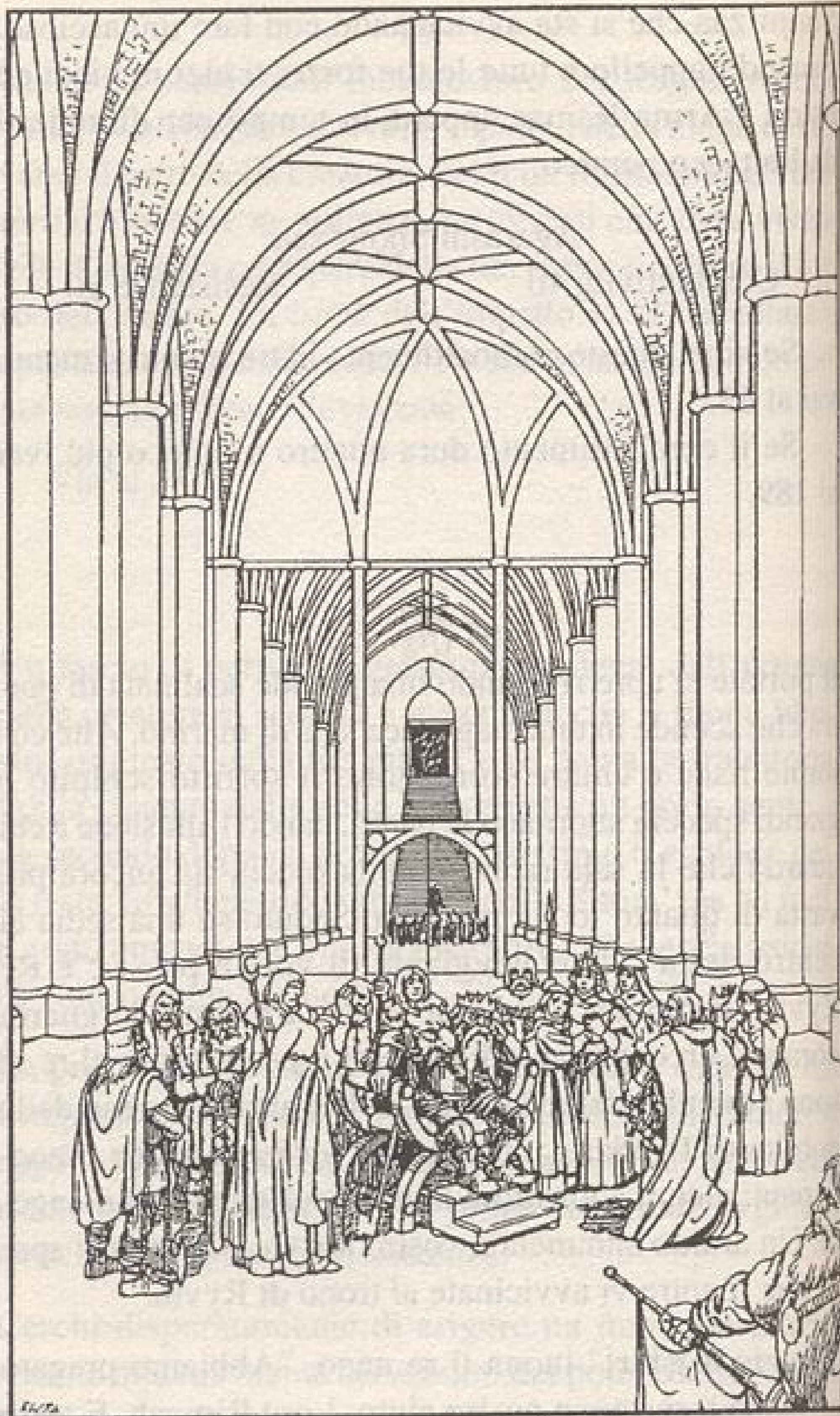
Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

197 *(fig. 12)*

Il portale si apre rivelando una grande scalinata di pietra che scende in una magnifica sala di marmo. Alte colonne lisce e chiare sorreggono il soffitto scolpito e grandi specchi adornano le pareti, dando l'illusione a chi guarda che la sala ricavata nella roccia sia ancora piú vasta di quanto lo sia in realtà. Seduto su una sedia al centro della sala echeggiante di voci e passi c'è Re Ryvin: il monarca indossa la sua armatura da guerra dorata e un copricapo di pelle di lupo. Attorno al re vi sono i membri della famiglia reale e altri esponenti della nobiltà di Drodarin. Hanno tutti un'espressione preoccupata; alcuni addirittura non si vergognano di piangere. Un araldo annuncia il vostro arrivo, e la folla si apre in due mentre vi avvicinate al trono di Ryvin.

"Grazie a Ishir!" tuona il re nano. "Abbiamo pregato affinché tornaste in nostro aiuto, Lord Rimoah. E vedo che avete con voi il campione Ramas. Ne siamo doppiamente felici. Siete arrivati appena in tempo".



(fig. 12) Re Ryvin è circondato dalla sua famiglia e dai suoi nobili.

Re Ryvin si alza dalla sedia e fa cenno a te e a Rimoah di accompagnarlo nell'anticamera. Nella riservatezza della stanza adiacente, egli vi racconta con parole affrante dell'incubo che è calato sul suo regno in seguito alla liberazione dello Shom'zaa. La creatura e la sua orda di mutanti hanno invaso le sale e i tunnel del grande regno sotterraneo. Ogni contatto con le comunità Drodarin che vivono attorno a Boradon è stato interrotto, i livelli inferiori del regno sono ormai nelle mani del nemico, e piú di metà dell'esercito del re è ormai dato per disperso.

"Sono stati uccisi tantissimi miei uomini" egli dice, la voce rotta dall'emozione. "Ormai soltanto la rapida distruzione dello Shom'zaa può salvarci. Ma non tutto è perduto. Il pensiero che i miei due figli Leomin e Torfan sono ancora vivi e che il Trono di Andarin è intatto mi dà forza".

Appeso a una catena che Ryvin porta al collo vedi un amuleto di pietra di sangue, diviso in due al centro. Una metà della gemma riluce di una luce rosata, l'altra di un bagliore color ambra.

"Questa è la Pietra del Sangue di Andarin" egli dice. "Essa contiene la luce cremisi di Leomin e quella color ambra di Torfan. Queste luci continueranno a splendere fin tanto che i miei figli saranno in vita".

Poi indica un arbusto in fiore piantato in un'urna di rame che si trova vicino alla porta della sala. "E quella pianta di Xanthoa prova che il trono dei miei antenati non è stato distrutto, perché se cosí fosse essa appassirebbe all'istante. È da questi segni, e dalla grande bontà di Ishir, che traggo forza".

Per piú di un'ora discutete di quale sia il metodo migliore per sconfiggere lo Shom'zaa e salvare il Trono di Andarin, e alla fine concordate su un piano d'azione che potrebbe salvare il regno sfortunato dalla distruzione.

Per proseguire, vai al **323**.

198

La tua reazione fulminea ha certamente eliminato una minaccia immediata, ma gli avversari che hai ucciso vengono subito rimpiazzati da altri agarashi Shom'zaa, ugualmente decisi a distruggere il mitico trono. Allora con fredda determinazione decidi che l'unico modo per mettere in salvo il Trono di Andarin è affrontare direttamente il nemico.

Vai al **328**.

199

Malgrado gli sforzi che fai per evitare la collisione, vai a sbattere contro una roccia appuntita che ti procura ferite ai polpacci e alle cosce, facendoti perdere 4 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere all'impatto con la barriera rocciosa, vai al **349**.

200

Mentre respingi dalle barricate i pochi agarashi sopravvissuti, le note di un corno da guerra echeggiano nella caverna. A quel suono il Principe Torfan e i suoi Baroni esultano con grida di 'evviva': quello è il corno che annuncia l'arrivo dell'esercito di Ryvin.

Vai al **60**.

201

Mentre scendete, senti un debole ronzio provenire dalla superficie rocciosa. A poco a poco il rumore si fa sempre piú forte fino a trasformarsi in una sorta di grido irato quando arrivate al livello di una delle cavità che punteggiano la parete rocciosa. All'improvviso uno sciame di grandi insetti simili a vespe si riversa dal foro e circonda il cesto; un attimo dopo la parte inferiore dei loro corpi comincia ad emanare una debole luce mentre le bestie si raggruppano formando una nube minacciosa che incombe su voi.

"Vespe Antah!" esclama Leomin, maneggiando freneticamente la fune e facendo scendere il cesto a velocità mozzafiato. Lo sciame dà inizio all'inseguimento e cala verso di voi, ma non appena fai ricorso alla tua Arte Superiore del Fiuto e ordini alle vespe di disperdersi, esse ritornano immediatamente al loro nido nella parete rocciosa.

Il Principe Leomin rimane profondamente colpito dai tuoi poteri, e per la prima volta in molti giorni un sorriso addolcisce i lineamenti tesi del suo bel viso. Lodando la tua abilità, egli rallenta la discesa del grande cesto, il quale dopo un po' atterra gentilmente alla base del pozzo.

Vai al **63**.

202

Segui Lord Rimoah sul ponte spazzato dal vento e osservi con ammirazione l'imponente città di Boradon. Radicata nella grande scarpata rocciosa di Andar, la montagna piú alta della Catena di Bor, le sue fortificazioni e le sue torri sono a malapena distinguibili dalle rocce e dagli spuntoni rosso rame che le circondano. La sera è ormai calata e il cielo senza luna è nero come l'inchiostro, ma la ciurma del *Cloud-dancer* non ha difficoltà a guidare il vascello nella manovra di avvicinamento all'antica metropoli di montagna.

Un'unità di Baroni Guerrieri di Re Ryvin staziona nella piazza principale in attesa del vostro arrivo. Il loro capitano, un nano robusto con una barba intrecciata e capelli rossi e folti, vi dà un caloroso benvenuto non appena scendete dalla gabbia di imbarco. Dice che Re Ryvin vi sta aspettando con ansia e vi chiede di accompagnarlo a palazzo senza indugio. I suoi guerrieri illuminano la via con le torce accese e vi scortano lungo un sentiero tortuoso che conduce all'imboccatura di un ponte. Il ponte si inarca sopra un profondo fossato naturale e termina di fronte a un grande portale di bronzo infisso sul fianco della montagna. Mentre vi avvicinate all'enorme accesso, un corno viene suonato, ed ecco che le due grandi ante del portale si aprono lentamente rivelando una scena meravigliosa.

Vai al **197**.

203

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio destro verso gli occhi della creatura. Un fascio di luce bianco-azzurra erompe dalla punta delle tue dita e si inarca verso la bestia, la quale, però, unisce i due pugni formando una barriera invincibile contro cui, in un'esplosione di scintille bianche, si infrange il tuo attacco magico. La forza del tuo incantesimo stordisce l'essere, che indietreggia emettendo un grido acuto, ma solo per qualche attimo, e comunque non gli infligge alcun danno duraturo. Infuriato per l'attacco inaspettato, esso accelera il passo e avanza minaccioso verso di te a braccia levate. Temendo che possa schiacciarti la testa tra i due pugni incandescenti, ti volti verso il pannello segreto con l'intenzione di imboccare lo stretto corridoio che si trova al di là di questo.

Vai al **159**.

204

Inserisci l'Arma Ramas tra le travi e ti apri un varco, poi ti infili nell'apertura ed esplori il tunnel dall'altra parte. Presto arrivi in una piccola sala illuminata dalla luce di una ricca venatura di Korlinium che percorre le pareti. Vedi dell'equipaggiamento per minatori abbandonato sul pavimento, e sotto una cassa da imballaggio rovesciata scopri un uccello morto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **147**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **16**.

205

Interrompi il combattimento e scappi tra le alte messi di grano. Il lanciere Shom'zaa tenta di inseguirti, ma con

l'aiuto delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas riesci confonderlo senza troppe difficoltà. Senti la creatura farsi sempre piú lontana e dopo qualche minuto sei certo di averla seminata.

Sei appena entrato in un campo adiacente di orzo quando all'improvviso una barriera di luce sfolgorante erompe davanti a te, e altre tre esplosioni scoppiano contemporaneamente tra le messi: nel disperato tentativo di ucciderti, i cavalieri ti stanno lanciando contro delle bombe a mano. In pochi secondi, le messi si accendono di fiamme ruggenti alimentate dalla brezza. Indietreggi verso un altro campo di grano per evitare l'incendio, ma il tuo sesto senso ti dice che stai per cadere in una trappola.

Se decidi di continuare a indietreggiare nel campo di grano per evitare il fuoco che si sta avvicinando, vai al **194**.

Se invece preferisci attraversare il muro di fiamme e raggiungere la salvezza nei campi di orzo al di là di questo, vai al **42**.

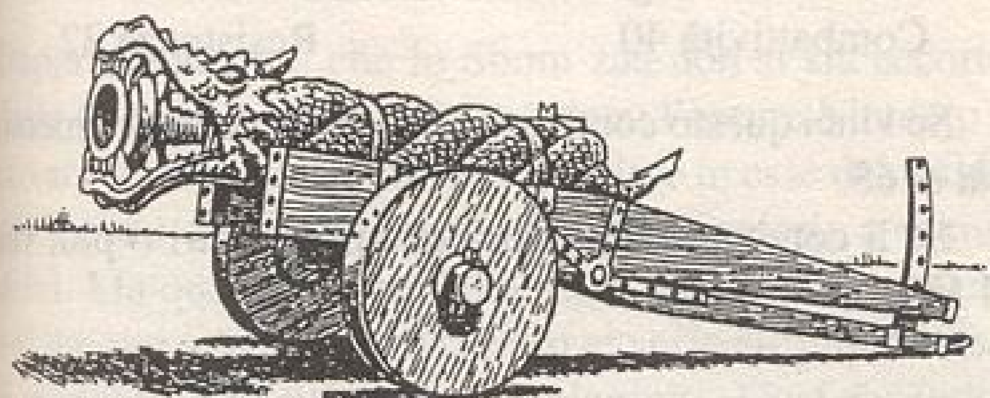
206

Grazie alla tua conoscenza dettagliata delle erbe, sei in grado di identificare il tipo di vegetale che cresce sulle pareti del tunnel: si tratta di Ashexa, un fungo rarissimo e molto velenoso, a meno che non venga ingerito con una quantità uguale di Vigorilla.

Se decidi di raccogliere un po' di Ashexa, qui ce n'è a sufficienza per 2 porzioni. Se inghiottita con la Vigorilla, ciascuna dose di Ashexa ti restituirà 5 punti di Resistenza (in aggiunta ai punti di Resistenza della Vigorilla stessa).

Se hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas o piú, vai al **77**.

Se non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai invece al **221**.



207

Mentre corri verso l'arcata, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio verso gli agarashi. Un fascio di fiamme bianco-azzurre erompe dalle tue dita tese ed esplode in mezzo al gruppo di lancieri nemici, catapultando alcuni di essi nella sala retrostante. Prima che i sopravvissuti abbiano il tempo di riorganizzare le difese, scatti verso la barricata e la sala del trono.

Vai al **135**.

208

La lanterna comincia a oscillare, ma il cigolio della catena arrugginita attira l'attenzione della creatura, la quale guarda verso l'alto e poi sposta lo sguardo verso il tuo nascondiglio.

Purtroppo l'essere ti vede e immediatamente contrasta il tuo attacco con un incantesimo che ghiaccia l'olio contenuto nella lanterna. Poi, con strilli acuti, ordina a un gruppo di agarashi di attaccarti. Le creature si avventano su di te a spade levate, e tu fai appena in tempo ad estrarre l'Arma Ramas per difenderti dal loro assalto.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

209

Con il Principe Leomin che ti guarda le spalle, esplori con cautela questo alveare puzzolente. Oltrepassati i bozzoli, arrivate in una caverna adiacente nella quale una grezza rampa di pietra sale verso un pavimento ricoperto da limo viscido e denso. Qui scorgi grandi uova grigie attaccate a stalagmiti coniche, mentre il terreno fangoso è cosparso dei resti delle uova. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che quegli involucri ora dischiusi una volta contenevano le creature-rettile che stanno seminando morte e distruzione nel regno dei nani.

Ti avvicini al bordo della rampa di pietra e ti fermi di scatto: i tuoi sensi percepiscono chiaramente una potente aura malvagia. Percorri con lo sguardo il campo di stalagmiti, e il sangue ti si gela nelle vene non appena sorgi per la prima volta lo Shom'zaa, in agguato nell'oscurità. È un essere a quattro zampe, con una grande testa triangolare e due pallidi occhi verdi e luminosi sistemati sopra una bocca triangolare, piena di denti sottili e acuminati. Sotto la bocca si protende una proboscide corta e sottile, in cima alla quale c'è una sorta di antenna munita di punte affilate. Limo viscido fuoriesce senza sosta dai pori della creatura, inumidendo la pelle spessa e pustolosa.

Dapprima sembra che lo Shom'zaa non si sia accorto della vostra presenza nella sua tana: l'essere è intento a covare le uova di agarashi e a iniettare in esse del fluido per mezzo della proboscide per incoraggiarle a schiudersi. Ma quando estrai dalla tasca il Cristallo del Sole e ti prepari a lanciarlo, il mostro avverte all'improvviso il pericolo e si ritira tra le stalagmiti. Cosí facendo, emette un suono acuto che supera il campo uditivo umano.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e desideri usarla, vai al **224**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e desideri usarla, vai al **133**.

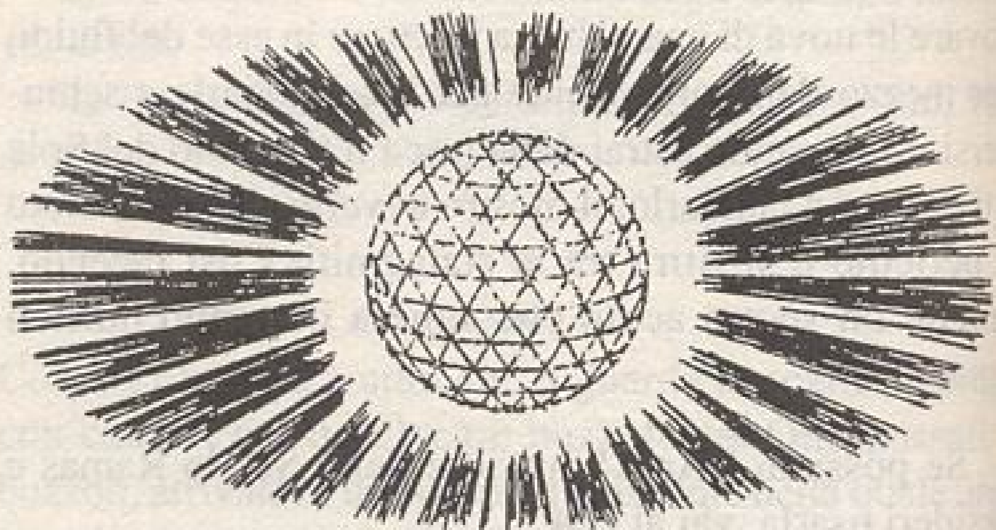
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **46**.

210

La palla di cannone colpisce la saracinesca ed esplode, aprendo un ampio squarcio nella grande grata. Frammenti di legno incandescente volano per tutta la sala simili a fiammiferi e avviano una serie di esplosioni a catena tra i barilotti con le polveri esplosive e i contenitori di liquidi infiammabili.

All'improvviso il nemico viene preso dal panico: tu approfitti della confusione e corri verso l'arcata, infilandoti a capo basso nello squarcio della grata. Senza esitare un attimo, con le grida irate del comandante agarashi che ti echeggiano nelle orecchie, imbocchi la rampa di scale che conduce al livello sottostante.

Vai al **300**.



211

Estrai una freccia e la scagli contro il petto della creatura. Il dardo colpisce il bersaglio, e la punta d'acciaio apre una crepa nella roccia dell'essere, ma non ne rallenta l'avanzata.

Per proseguire, vai al **340**.

212

Rimani al tuo posto e decidi di affrontare l'orrenda creatura che si sta avvicinando a passi lenti e pesanti alla tomba di Andarin. L'essere leva i pugni infuocati e li punta verso il tuo petto. Immediatamente il tuo sesto senso Ramas ti avverte che due potenti scariche di energia magica stanno per erompere contro di te.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **19**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **7**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **106**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **325**.

213

Premi l'ultimo pulsante e senti il meccanismo scattare. Sei convinto di avere scelto la combinazione giusta quando le tue speranze vengono infrante dal frastuono di un allarme che echeggia all'improvviso nel tunnel. Indietreggi d'un passo e sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il pericolo che di certo è in agguato dietro il grande portale di bronzo.

Vai al **40**.

214

Indichi il comandante Shom'zaa a un fuciliere Drodarin di nome Fanar che si trova in piedi vicino a te sulla barricata. Con un sorrisetto crudele che gli si dipinge lentamente sulle labbra, il nano solleva lo schioppo e prende la mira con cura. Non appena tocca il grilletto, senti un forte rimbombo, accompagnato da un'intensa scintilla. Un attimo dopo le grida di 'evviva' echeggiano tra

le fila dei valenti Drodarin: Fanar ha centrato il bersaglio, e il comandante Shom'zaa giace a terra, colpito in piena fronte.

Per proseguire, vai al **244**.

215

Punti la mano destra contro le due sentinelle prima di pronunciare le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Rete* –. Una gettata di fluido denso fuoriesce dal tuo palmo e avvolge le creature, imprigionandole nella trappola magica. I due cercano disperatamente di liberarsi, ma non ottengono altro risultato che cadere a terra e rimanere cosí incollati alla roccia.

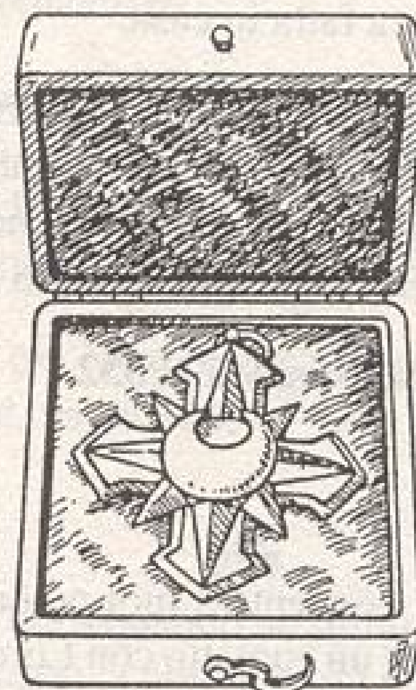
I nani approfittano immediatamente della situazione per scappare: una mano furtiva riesce a tirare il chiavistello, un attimo dopo la porta della gabbia si spalanca, i prigionieri si riversano fuori travolgendo le due sentinella cadute e si dirigono verso i vagoni della miniera per armarsi di piccozze e altri attrezzi. Nel frattempo le creature-rettile, allertate dalle grida dei due compagni e abbandonato il loro macabro passatempo, si precipitano ad attaccare i Drodarin ad armi levate. Due di esse compaiono all'improvviso accanto al carro dietro il quale ti stai nascondendo. Non appena le vedi, estrai immediatamente l'Arma Ramas, ma i due già si stanno avventando su di te.

Servitori di Shom'zaa:

Combattività 33 Resistenza 38

Durante il primo scontro di questo combattimento non potrai infliggere al nemico alcuna perdita di Resistenza perché il loro feroce attacco ti ha preso di sorpresa.

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.



216

Fai ricorso alla tua Arte Superiore dell'Assimilazione per creare una densa nebbia che si leva dal fondo della trincea nemica. Qualche attimo dopo senti i servitori dello Shom'zaa gridare di paura mentre la spessa foschia biancastra li avvolge inesorabilmente.

Vai al **129**.

217

Apri la botola e scendi una ripida scaletta di legno che conduce a una cantina fresca, nella quale è custodito un

gran numero di bottiglie tappate. Lungo le pareti scorgi delle scansie di legno che si incurvano sotto il peso di centinaia di flaconi di vetro pieni di un liquido scuro in ebollizione. L'odore pungente della birra in fermentazione ti assale le narici, e i tuoi sospetti vengono confermati quando ti azzardi a bere un sorso della bevanda densa e scura: è birra fatta in casa.

I flaconi contengono Birra Bor, una birra scura molto forte. Se decidi di prendere un po' di questa birra, puoi riempire una bottiglia vuota e metterla nello zaino (una Bottiglia di Birra Bor = 1 Oggetto dello Zaino).

Per lasciare la fattoria, vai al **332**.

218

Chiudi gli occhi e concentri i tuoi poteri telepatici nel tentativo di stabilire un contatto con Lord Rimoah. Nella tua mente l'immagine del viso del mago appare e scompare di continuo, e tu capisci che i tuoi sforzi per comunicare con lui sono ostacolati dalla densità del granito che vi separa. Il contatto viene brevemente stabilito, e in quei pochi secondi vieni a sapere che Rimoah è a conoscenza della distruzione dello Shom'zaa. Egli ti dice che l'esercito di Ryvin sta combattendo nei livelli mediani del regno e sta cercando di raggiungere la sala del trono.

"*Devi difendere la sala fino all'arrivo dei guerrieri del re...*" Queste sono le ultime parole che senti prima che il contatto telepatico tra te e Rimoah si interrompa.

Vai al **36**.

219

Con il palmo della mano disegni in aria un cerchio proprio davanti al tuo petto e reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* –. L'aria ronza di energia mentre la magia si attiva, e un attimo dopo il fascio di ghiaccio si schianta contro la tua protezione invisibile con effetto spettacolare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **151**.
Se è 5 o piú, vai al **126**.

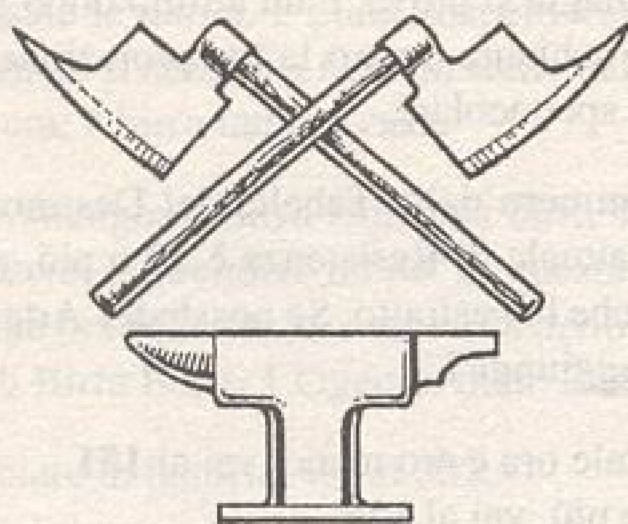
220

Segui la pista fino a quando un rumore proveniente dalla caverna successiva non ti rivela la presenza di alcuni nemici e ti costringe a fermarti. Ti avvicini con cautela, nascondendoti dietro i pilastri di legno che sostengono il soffitto del tunnel scavato di recente. Qui il tunnel è pieno di carri e vagoni pieni di Korlinium parcheggiati ai lati. Attorno ai carri vedi un gruppo di cinquanta e piú agarashi Shom'zaa, intenti a gesticolare e a gridarsi l'un l'altro frasi senza senso: privati del loro comandante, non sono in grado di mantenere l'ordine e di superare il panico causato dalla distruzione dello Shom'zaa.

Aiutato dalle tue facoltà di mimetizzazione, non hai difficoltà a passare oltre il gruppo vociante di rettili e a imboccare il tunnel che si trova piú avanti. Questo ti riporta al "Mozzo", ma, quando ti avvicini alla caverna,

il sangue ti si gela nelle vene alla vista di ciò che ti attende.

Vai al **170**.



221

Continui per diverse miglia immerso in un silenzio assoluto fino a quando non avverti un debole rumore in lontananza. Ti fermi, ascolti con attenzione e riesci cosí a distinguere i suoni familiari di una battaglia in corso. Il cozzare delle spade, il sordo rimbombo delle pistole Bor e le grida di morte di uomini e mostri ti raggiungono attraverso le fessure e le crepe delle pareti del tunnel.

Prosegui per un altro miglio fino a quando il tunnel non finisce in un vicolo cielo. Abbassi lo sguardo e vedi il fascio di luce di una lanterna penetrare attraverso un ampio foro nel pavimento; sbirci nell'apertura e scorgi un tunnel piú ampio che passa ad angolo retto rispetto a quello in cui ti trovi. Distesi sul pavimento del tunnel vedi i corpi insanguinati di guerrieri Drodarin e di servitori e agarashi dello Shom'zaa.

Guardi e ascolti per diversi minuti. Quando sei certo di non scorgere alcun movimento nel tunnel sottostante, sfili lo zaino e lo spingi nel foro, poi ti infili nell'apertura e ti lasci cadere nel tunnel sottostante. Ti stai rimettendo lo zaino in spalla quando i tuoi sensi Ramas ti avvertono di un pericolo che si sta avvicinando.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **327**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **241**.

222

Ti intrufoli nella caverna e ti nascondi dietro un carro parcheggiato proprio di fronte alla gabbia di ferro dei prigionieri. Da qui riesci a vedere meglio le due sentinelle: noti che entrambe indossano un'armatura di cotta assicurata da cinghie ai corpi tozzi coperti di scaglie. Noti anche che la gabbia è chiusa da un semplice chiavistello di ferro.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **146**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **215**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **108**.

223

La tua Arte Ramas ti avverte che stai per cadere in una trappola mortale: una delle lastre di pietra che pavimentano lo stretto passaggio farà scattare la trappola non

appena ci monterai sopra. Il tuo sesto senso Ramas ti aiuta a capire di quale lastra si tratta e, a mano a mano che ti avvicini, aumenti di velocità e ti prepari a oltrepassarla d'un balzo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 16 o meno, togli 2.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **13**.
Se è 5 o piú, vai al **141**.

224

Fai immediatamente ricorso alle tue difese mentali per proteggerti la mente dal grido soltanto all'apparenza silenzioso. Grazie alle tue reazioni fulminee, eviti di subire i danni che l'attacco sonoro ti avrebbe altrimenti causato.

Vai al **154**.

225

Senza esitare un attimo, ti tuffi nei campi e cominci a correre inciampando piú volte tra le alte messi, nel tentativo di allontanarti il piú possibile dai cavalieri che si stanno avvicinando. Cambi ripetutamente direzione e, impiegando le tue facoltà Ramas, zigzaghi tra le messi senza lasciare traccia del tuo passaggio nella speranza di riuscire a confondere i tuoi inseguitori. È una tattica che ha successo: dopo qualche minuto, infatti, sei certo di essere riuscito a seminarli.

Sei appena entrato in un campo di orzo quando all'improvviso una barriera di luce sfolgorante erompe davanti a te, e altre tre esplosioni scoppiano contemporaneamente tra le messi: nel disperato tentativo di ucciderti, i cavalieri ti stanno lanciando contro delle bombe a mano. In pochi secondi le messi si accendono di fiamme ruggenti che vengono presto alimentate dalla brezza. Indietreggi verso un altro campo di grano per evitare l'incendio, ma il tuo sesto senso ti dice che stai per cadere in una trappola.

Se decidi di continuare a indietreggiare nel campo di grano per evitare il fuoco che si sta avvicinando, vai al **194**.

Se invece preferisci attraversare il muro di fiamme e raggiungere la salvezza nei campi di orzo al di là di questo, vai al **42**.

226 *(fig. 13)*

Ti tuffi dietro il parapetto della barricata mentre il fascio ghiacciato passa sopra la tua testa e si schianta contro la parete della sala del trono senza causare danno alcuno. Estrai la tua Arma Ramas e balzi in piedi appena in tempo per vedere l'orda Shom'zaa che raggiunge la barricata. I Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, eliminando dieci avversari per ogni Drodarin che soccombe, ma i servitori dello Shom'zaa sono invasi da una furia omicida che li spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e la difesa delle barricate è un'impresa assai ardua.

Orda Shom'zaa:
Combattività 47 Resistenza 45



(fig. 13) Cerchi disperatamente di respingere l'orda di mostri.

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

227

La tua Arte Superiore della Difesa ti permette di sopportare il calore tremendo che si irradia dalla superficie del portale. A poco a poco il bronzo al centro della porta comincia a cambiare colore e diventa rosso brace. Ti sposti di lato per evitare che i tuoi abiti e lo zaino prendano fuoco, ed ecco che un attimo dopo dal metallo ardente sbuca una sfera incandescente. Guardi incredulo quando vedi che a questa è attaccato un braccio biancastro e indietreggi di scatto non appena capisci che il braccio sta cercando di colpirti con quello che di primo acchito ti era sembrata una palla di fuoco e che invece capisci essere un pugno incandescente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 5 o meno, vai al **59**.
Se è 6 o piú, vai al **288**.

228

Ti infili tra i barili di legno e preghi Ishir affinché faccia sí che il nemico non ti scopra. Quando il fumo si dirada, le creature tornano ai loro esperimenti, incitate dalle grida del loro scheletrico comandante. Con disappunto noti che la via verso la saracinesca è ora bloc-

cata da un gruppo di rettili intenti a smantellare una catapulta d'assalto e un cannone da campo a due ruote. Subito comprendi che, se vuoi lasciare vivo questo laboratorio, non ti resta che creare un altro diversivo per distrarre il nemico: solo cosí avrai la possibilità di imboccare l'uscita senza essere visto.

Percorri con lo sguardo l'arcata e la zona circostante, ma non ti viene in mente niente. Poi sollevi lo sguardo verso la creatura sulla piattaforma e noti che accanto ad essa sono sistemati alcuni barilotti di legno su cui intravedi un'iscrizione in lingua Drodarin. Traduci mentalmente le parole e leggi "*polvere esplosiva*". Le tue labbra si incurvano in un sorrisetto soddisfatto: facendo esplodere la polvere contenuta nei barilotti, creeresti quel diversivo che ti è tanto indispensabile per sfuggire.

Se possiedi un Arco e l'Arte Superiore del Magi-Magic, e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas (o piú), vai al **164**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **268**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai all'**81**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai invece al **293**.

229

Grazie alla tua Arte Superiore degli Elementi, riesci ad allontanarti a nuoto dagli scogli granitici e a oltrepassarli a distanza di sicurezza. Subito dopo la corrente fredda si riappropria del tuo corpo e lo sospinge verso la riva rocciosa.

Per proseguire, vai al **290**.



230

Spinto dalla curiosità, lasci la tomba di Andarin e vai a dare un'occhiata alle alcove nelle pareti. La furia distruttrice degli agarashi ha lasciato intatta soltanto qualche urna. Noti che ciascun vaso funebre è decorato con il ritratto in bassorilievo del guerriero Drodarin le cui ceneri esso custodisce. La tua attenzione viene attratta da un vaso in particolare, quello del Barone Svann. Però non è tanto l'urna di per sé a interessarti, quanto la levetta di bronzo che si nasconde dietro di essa.

Sposti con cautela l'urna funebre di Svann ed esamini la levetta. Immediatamente i tuoi sensi Ramas ti comunicano che la leva comanda un pannello segreto nascosto nella parete.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **64**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **257**.

231

Premi l'ultimo pulsante e senti il meccanismo scattare. Sei convinto di avere scelto la combinazione giusta quando le tue speranze vengono infrante dal frastuono di un allarme che echeggia all'improvviso nel tunnel. Indietreggi d'un passo e sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il pericolo che di certo è in agguato dietro il portale di bronzo.

Vai al **40**.

232

A poco a poco il vortice dell'implosione si fa sempre piú piccolo, fino a quando, con un forte *crack!*, il suo potere non scompare del tutto. Il clima tetro e l'atmosfera sinistra che incombevano nella caverna scompaiono lasciando il posto a una calma serena. Percepisci che il legame dello Shom'zaa con il Pianeta delle Tenebre è stato reciso, e ogni traccia del Male imprigionato qui per tanto tempo viene cancellata.

Per proseguire, vai al **294**.

233

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Mano di Fuoco* – e punti la mano destra contro la creatura dal muso di lucertola. L'energia magica colpisce in pieno petto la bestia, la quale viene scagliata all'indietro contro il terreno roccioso e perde immediatamente conoscenza.

Le altre creature-rettile si fermano all'improvviso e fissano sbalordite il corpo immobile del loro comandante. Quando vedono che questo non dà cenni di vita, prese dal panico lasciano cadere le armi e cominciano a correre in ogni direzione. Approfitti della situazione e ti dirigi in fretta verso l'imboccatura del pozzo che si trova alla base della parete nord della cava.

Vai al **17**.

234

Il fascio ghiacciato penetra nello scudo che hai sollevato in fretta e ti colpisce alla mano destra, facendoti crollare a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Fortunatamente grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa riesci a far sí che le tue dita non rimangono assiderate a lungo, evitando cosí di subire danni permanenti, ma hai appena il tempo di rialzarti in piedi sulle gambe ancora instabili che ti ritrovi a fronteggiare la creatura dalla pelle nera e l'orda di agarashi. Estrai rapidamente l'Arma Ramas e ti prepari a lottare.

Agarashi Shom'zaa e Comandante:
Combattività 50 Resistenza 55

Non puoi evitare il combattimento, devi lottare contro queste creature del male fino alla morte.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

235

Ti servi dell'Arte Ramastan della Difesa per cercare di spegnere con la sola forza di volontà il fuoco che ti sta consumando avidamente abiti ed equipaggiamento. La tua reazione fulminea estingue le fiamme, ma, quando

esamini le tue cose, scopri che qualcuno degli oggetti in tuo possesso è stato danneggiato.

Cancella gli ultimi due oggetti che avevi annotato nella lista degli Oggetti dello Zaino. Cancella anche un'Arma e tutte le Frecce in tuo possesso.

Per proseguire, vai al **307**.



236

Nell'attimo in cui sferri il colpo finale contro l'ultimo degli agarashi, senti che altri nemici si stanno avvicinando dal tunnel alle tue spalle. Una freccia passa sibilando sopra la tua testa, e un'altra ti ferisce di striscio la coscia: perdi 2 punti di Resistenza.

Senza voltarti indietro scatti verso la barricata. Ti trovi già in mezzo alla sala quando, con tua sorpresa ed enorme sollievo, noti che gli unici servitori dello Shom'zaa che ora occupano la sala sono quelli che giacciono a terra privi di vita.

Il tuo sesto senso ti dice che non sei in pericolo immediato di vita, perciò rallenti il passo mentre ti avvicini alla sala del trono.

Vai al **315**.

237

Il tuo dardo infuocato colpisce il bersaglio e penetra in uno dei barilotti con effetto devastante: in un batter d'occhio la piattaforma viene avvolta da un'enorme lingua di fiamme ruggenti.

Vai al **130**.

238

Vagel ti accompagna in una sala adiacente piena zeppa di armi e di equipaggiamento da guerra. Il nano è visibilmente orgoglioso di mostrarti la sala e ti incoraggia a prendere quello che vuoi. Tra le molte armi lucidate a specchio che ti circondano, i seguenti oggetti attirano la tua attenzione:

Martello
Asta
Lancia
Ascia
Arco
Frecce (6)
Faretra (annotala come Oggetto Speciale se decidi di prenderla in aggiunta alla faretra che forse possiedi già).

Se decidi di tenere uno qualsiasi degli oggetti sopra

elencati, ricordati di modificare di conseguenza il tuo registro di azione.

Per lasciare l'armeria e dare inizio alla missione, vai al **318**.

239

Cadi a terra e vieni colpito da tre frecce d'osso, che ti si conficcano nella spalla e nel retro delle coscie, facendoti perdere ben 8 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alle gravi ferite, vai al **279**.

240

Poco prima dell'arrivo a Boradon, Lord Rimoah ti parla della missione che stai per intraprendere e ti offre dei consigli fondamentali.

"Quando arriverà il momento di usare il Cristallo del Sole" ti dice, "dovrai fare molta attenzione. Quando ti si presenterà l'opportunità, lancia il cristallo contro lo Shom'zaa, oppure fai in modo che la creatura lo tocchi senza volerlo. È vitale che tu mantenga una certa distanza, perché quando il potere del cristallo verrà liberato, ci sarà una grande implosione. Se ti troverai troppo vicino al nemico, rischierai di venire risucchiato nel vortice creato dall'implosione".

Mentre prometti di fare attenzione alle raccomandazioni di Rimoah, senti un grido echeggiare dal ponte:

"Boradon in vista!"

Vai al **202**.

241

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un consistente gruppo di agarashi Shom'zaa si sta avvicinando, mentre la tua Arte Ramastan della Divinazione individua la presenza di una creatura, probabilmente il loro comandante, in possesso di facoltà magiche. Una rapida occhiata ti dice che questo passaggio dalle pareti lisce, illuminato dalla luce delle lanterne, offre ben pochi nascondigli.

Se decidi di nasconderti tra i corpi dei soldati uccisi di recente, vai al **253**.

Se decidi di metterti a correre nella direzione opposta a quella degli agarashi in avvicinamento, vai al **52**.

242

Ripercorri il tunnel e torni al cesto parcheggiato alla base del pozzo. Memore della presenza delle vespe Antah, estrai l'Arma Ramas e la tieni pronta nel caso vi fosse bisogno di usarla, poi afferri la fune e ti sollevi verso il corridoio che si trova al livello superiore. Le vespe questa volta non ci sono, perciò riesci a raggiungere la porta sigillata della sala del trono senza difficoltà. Ma, quando arrivi a destinazione, devi risolvere un problema: come aprire il portale, assicurato, come ben sai, da una potente magia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **264**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai all'**87**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **158**.

243

Sei sicuro che il cannone rappresenti l'unica possibilità di uscire da questa sala, ma per far fuoco dovrai far sí che una fiamma di qualche tipo si accenda sulla miccia dell'arma.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **337**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **105**.

244

Sfoderi l'Arma Ramas e ti prepari ad affrontare la prima ondata dell'orda che sta abbattersi su di voi.

Il nemico raggiunge la barricata, e i Baroni di Bor combattono con coraggio ed efficacia, eliminando dieci avversari per ogni Drodarin che soccombe. Ma i servitori dello Shom'zaa sono invasi da una furia omicida che li spinge a combattere con energia quasi demoniaca, e la difesa delle barricate è un'impresa assai ardua.

Orda Shom'zaa:
Combattività 47 Resistenza 45

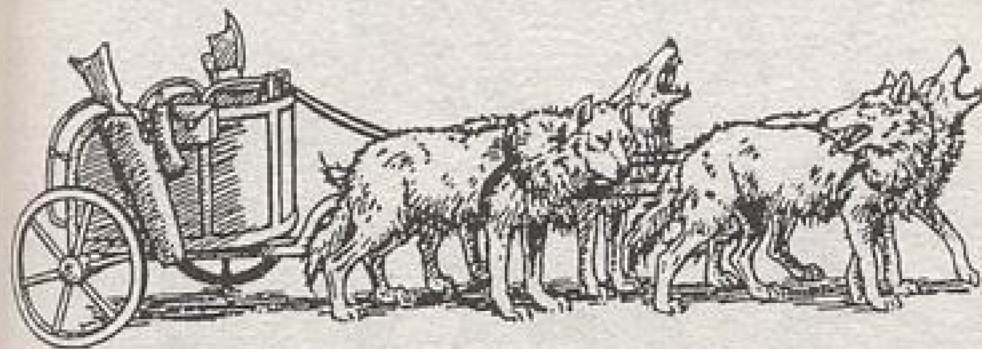
Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

245

All'improvviso la porta di bronzo che immette nella sala viene spalancata con violenza e va a sbattere contro il muro. Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando sbirci fuori dalla tomba e vedi il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, quasi fosse un sonnambulo, e tu deglutisci a fatica quando vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di lava incandescente.

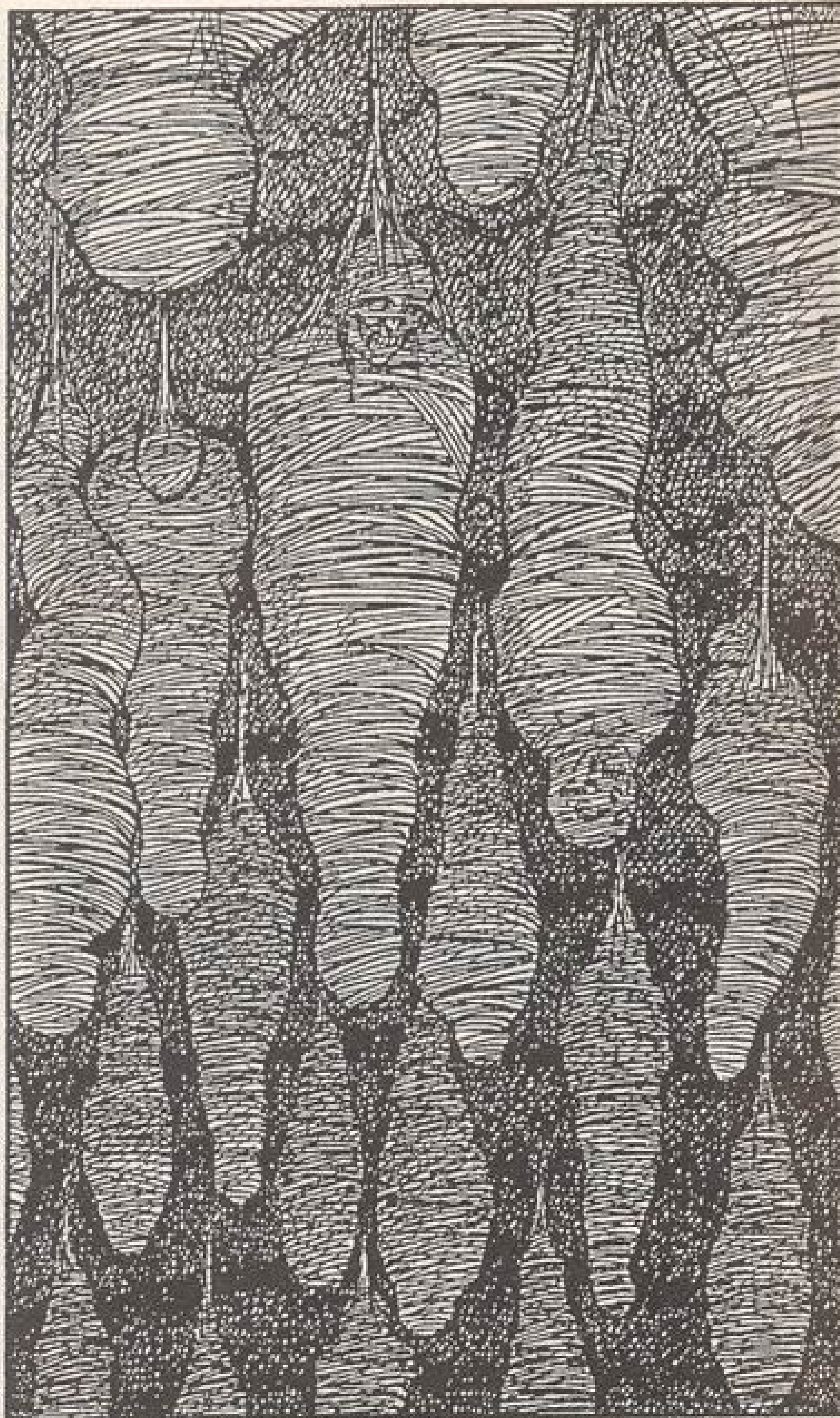
Se decidi di attaccare la creatura, vai al **212**.
Se preferisci evitare il combattimento, vai al **79**.



246

Dopo qualche minuto, le vibrazioni smettono e la pioggia di rocce cessa. Ti trascini alla cieca lungo il pavimento tra le nubi di polvere. Quando alla fine il fastidioso pulviscolo si deposita a terra, ti guardi indietro e vedi che il tunnel è ora completamente bloccato.

Temendo un altro crollo, ti alzi in piedi e prosegui. Hai coperto solo poche centinaia di metri quando arrivi in un punto in cui il tunnel curva verso nord. Segui la tra-



(fig. 14) Centinaia di bozzoli grigi pendono dal soffitto.

iettoria della galleria e vedi una sala illuminata dalla luce di alcune lanterne. Ti fermi, aguzzi la vista e vedi che in quella caverna si trova la causa delle esplosioni che hanno fatto saltare in aria questa parte delle miniere di rame di Re Ryvin.

Vai al **35**.

247 *(fig. 14)*

Aspetti pazientemente fino a quando gli agarashi non scompaiono dal tunnel, poi estrai l'Arma Ramas e ti prepari a entrare nel varco. Leomin si guarda attorno con fare circospetto mentre tu abbassi la testa e imbocchi l'apertura.

I tuoi occhi si sono appena abituati all'oscurità della caverna che ti sfugge un'esclamazione di orrore: appesi al soffitto vischioso vedi centinaia di grandi bozzoli grigiastri. Attraverso i sottili filamenti che formano le loro celle fibrose scorgi i visi e i lineamenti sfigurati dei guerrieri Drodarin. Un nodo ti serra la gola quando capisci che quei cadaveri sono custoditi qui al solo scopo di fornire cibo allo Shom'zaa e alla sua orda.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **140**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **14**.

248

I lancieri rimangono storditi e confusi alla vista della nebbia misteriosa che vortica attorno a loro: perdono il senso dell'orientamento e, quando emergono dalla fo-

schia, si ritrovano inaspettatamente vicino al confine nord della radura. Qualche attimo piú tardi senti le loro grida terrorizzate: sono finiti proprio in mezzo alle fiamme ruggenti.

Corri verso est, entri nuovamente tra le messi alte di grano al limitare della radura, poi giri con cautela attorno all'incendio prima di proseguire verso nord. Dopo un po' raggiungi un fossato melmoso che segna il confine tra il campo di grano in cui ti trovi tu e un campo adiacente coltivato ad orzo. Lí le piante sono piú basse, perciò riesci a scorgere una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di dare un'occhiata alla fattoria, vai al **73**.
Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

249

Prima di raggiungere il passaggio che conduce fuori dalla stanza piena di gas, sprofondi in un sonno da cui non ti desterai mai piú.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

250

Il frastuono della battaglia diventa sempre piú forte a mano a mano che ti addentri nei meandri del tunnel. Spesso sei costretto a ritirarti nell'ombra per evitare di imbatterti in gruppi di agarashi feriti che stanno fuggendo dalla lotta. Alla fine, però, arrivi in una grande caverna che funge da anticamera alla sala del trono di Andarin.

Da dietro una colonna di pietra che si trova accanto all'uscita del tunnel, osservi la lotta mortale che sta avendo luogo nella caverna piena di fumo. Scorgi dozzine e dozzine di agarashi morti, ammucchiati davanti all'entrata della sala del trono. Il grande portale a due ante è stato scardinato, ma nonostante ciò l'accesso alla sala è impedito all'orda Shom'zaa da un'alta barricata: certo una barriera di fortuna, ma che riesce tuttavia ad assicurare una certa difesa ai Baroni nani e ai principi Leomin e Torfan.

Capisci subito che sta per avere luogo un ennesimo assalto alla sala del trono. Osservi attento mentre gli agarashi escono dalle postazioni scavate attorno al perimetro della caverna, in attesa che il comandante impartisca loro l'ordine di attacco. Un grido simile a un lamento di morte echeggia nella caverna allorché l'orda si precipita verso la barricata. Gli agarashi sono a pochi passi dalla barriera quando improvvisamente vengono travolti da una palla di cannone, seguita dalla scarica assordante delle pistole Bor che fanno fuoco all'unisono. Vi è un breve clamore di spade e lance che si scontrano, poi un silenzio sinistro. Dopo qualche secondo vedi i pochi agarashi sopravvissuti alla carneficina emergere dal fumo e ritornare strisciando nelle trincee a leccarsi le ferite e a prepararsi al prossimo attacco.

Poco dopo capisci che stanno per arrivare dei rinforzi nemici: avverti chiaramente il clangore delle armature rubate dai magazzini Bor, troppo larghe per i corpi da rettile degli agarashi. Sei costretto ad allontanarti dalla colonna per timore di venire scoperto, ma proprio men-

tre stai correndo verso una botte vuota dietro la quale hai intenzione di nasconderti, vieni individuato da un gruppo di servitori dello Shom'zaa appostati in una trincea vicino alla parete della caverna. Gli agarashi emettono un grido d'allarme per avvisare i compagni della tua presenza e nel frattempo si affrettano a caricare le balestre.

Se possiedi una Bomba al Fosforo e desideri usarla, vai all'**84**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas e desideri usarla, vai al **216**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o Oggetti, o non hai raggiunto il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **28**.

251

Ti infili tra i barili di legno e fai ricorso alle tue facoltà di mimetizzazione per mascherare il calore e l'odore del tuo corpo. A mano a mano che il fumo si dirada, le creature deformi tornano ai loro mortali esperimenti, incitate dalle grida del loro scheletrico comandante. Con disappunto noti che la via verso la saracinesca è ora bloccata da un gruppo di rettili intenti a smantellare una catapulta d'assalto e un cannone da campo a due ruote. Subito comprendi che per lasciare vivo il laboratorio non hai altra scelta che creare un altro diversivo per distrarre il nemico e avere cosí la possibilità di imboccare l'uscita senza essere visto.

Percorri con lo sguardo l'arcata e la zona circostante, ma non ti viene in mente niente. Poi sollevi lo sguardo verso la creatura sulla piattaforma e noti che accanto ad essa sono sistemati alcuni barilotti di legno su cui intravedi un'iscrizione in lingua Drodarin. Traduci mentalmente le parole e leggi "*polvere esplosiva*". Le tue labbra si incurvano in un sorrisetto soddisfatto: se riuscissi a fare esplodere la polvere contenuta nei barilotti, creeresti quel diversivo che ti è tanto indispensabile per sfuggire.

Se possiedi un Arco e l'Arte Superiore del Magi-Magic, e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas (o piú), vai al **164**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **268**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai all'**81**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai invece al **293**.

252

Il fascio ti colpisce di striscio la spalla destra, facendoti cadere a terra con violenza: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **282**.

253

Ti stendi a terra, ti rannicchi su te stesso e ti copri il viso con il braccio sinistro per nascondere i tuoi lineamenti di sommerliano. Qualche attimo piú tardi, una dozzina di agarashi Shom'zaa compare nel tunnel. A guidarli c'è una creatura dalla pelle nera e dagli occhi iridescenti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **267**.
Se è 6 o piú, vai al **313**.

254

Ti alzi in piedi e scorgi il Capitano Vagel intrappolato sotto la biga rovesciata. Le frecce continuano a schiantarsi contro le rocce che vi circondano mentre ti precipiti verso di lui e tenti di liberarlo. Ma i tuoi sforzi sono vani: il nano è ferito a morte e sta per spirare. Gli posi la mano sul petto in un ultimo disperato tentativo di salvarlo, e per pochi secondi il corpo del Drodarin reagisce: le palpebre tremolano, e una mano ferita si solleva debolmente a indicare la parete nord della cava.

"Da quella parte... la sala del trono... dieci miglia..." Poi Vagel viene percorso da un tremito e da un affanno improvviso. Queste sono le sue ultime parole.

Aguzzi la vista e scorgi l'entrata di un pozzo verticale che si trova alla base della cava, parzialmente nascosta da una catasta di legna.

Vai al **161**.

255

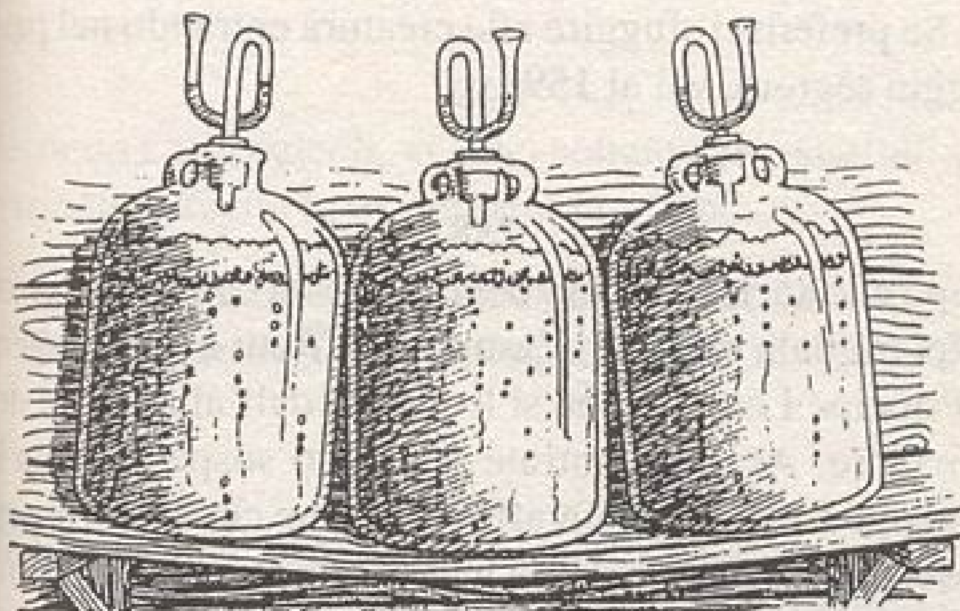
Ti liberi dall'ammasso di corpi dei tuoi nemici e balzi in piedi. Sei riuscito a tenere accesa la tua fiamma per tutto il combattimento, e ora tendi immediatamente il braccio e dai fuoco alle polveri, le quali si accendono di fiamme crepitanti che scendono veloci verso la bocca del cannone.

Per proseguire, vai al **210**.

256

Estrai una freccia e prendi la mira contro il comandante Shom'zaa, poi lasci andare la fune e fai partire il missile. La tua mira è perfetta: il dardo colpisce la creatura in mezzo alla fronte, facendola stramazzare a terra prima che essa abbia il tempo di far partire un secondo fascio di energia gelida. Una volta a terra, l'essere viene immediatamente travolto dall'orda che avanza.

Per proseguire, vai al **244**.



257

Tiri la leva, ed ecco che un pannello segreto nascosto nella parete si sposta rivelando uno stretto passaggio. Mentre sbirci nel tunnel debolmente illuminato, all'improvviso la porta di bronzo della sala viene spalancata con forza e va a sbattere contro il muro.

Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando ti giri a guardare il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è

pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, come un sonnambulo, ma, quando si volta verso di te, vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di magma incandescente.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **273**.

Se preferisci sfuggire alla creatura entrando nel passaggio segreto, vai al **159**.

258

Dopo che anche l'ultimo degli agarashi cede sotto i tuoi colpi mortali, rinfoderi l'arma e ti affretti a raggiungere il Principe Leomin, che si trova già dall'altra parte del corridoio. Assieme entrate nel cesto sospeso sopra il pozzo, e subito Leomin afferra la fune che lo sorregge. Lasciando andare la corda un po' alla volta e facendola scorrere nella puleggia, Leomin riesce a calare il cesto verso la base del pozzo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole Ramas, vai al **201**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **33**.

259

Ti sfili l'arco di spalla, estrai una freccia dalla faretra e reciti le parole dell'incantesimo di battaglia del Regno Antico – *Freccia di Fuoco* –. Poi prendi la mira contro i barilotti pieni di polvere esplosiva, e, nell'attimo in cui rilasci la fune tesa, una fiamma blu si accende sulla punta del tuo dardo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 6 o meno, vai al **119**.

Se è 7 o piú, vai al **18**.

260

Secondo i tuoi calcoli, vi sono soltanto sei possibili variazioni da seguire per premere i pulsanti.

Se possiedi un Disco di Bronzo, vai al **21**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **90**.

261 *(fig. 15)*

Ti getti rapidamente a terra e rotoli via dal varco che dà accesso alla caverna, poi balzi in piedi e sollevi lo sguardo: appesa al soffitto scorgi una grande creatura simile a un enorme scarafaggio, dotata di mandibole nere e lucide e di una corazza scintillante che copre un paio di ali membranose. Da un tubo osseo che si trova sotto la bocca spalancata vedi fuoriuscire un sottile filo chiaro che si avvolge attorno alle tue gambe e le immobilizza, incollandole a terra. Cerchi di liberarti, ma la creatura continua a stringere attorno al tuo corpo strati di filamenti appiccicosi, e a mano a mano che questi si serrano sulla tua gabbia toracica, respirare ti diventa sempre piú difficile.



(fig. 15) Un enorme scarafaggio nero cala verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai all'**80**.
Se è 4 o piú, vai al **181**.

262

Una forza inaudita ti colpisce alla scapola sinistra, facendoti roteare su te stesso e scaraventandoti all'indietro nello stretto passaggio che si trova al di là del pannello segreto.
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), sottrai 2 al tuo punteggio attuale di Resistenza. Se è dispari (1, 3, 5, 7, 9), sottrai 4.

Se sopravvivi alle ferite, vai al **336**.

263

La tua Arte Superiore della Difesa fa sí che le tue membra ghiacciate riprendano a poco a poco la loro temperatura normale, evitando cosí che le dita dei piedi e delle mani subiscano danni permanenti. Ciononostante, quando cadi a terra, ti rendi conto di non riuscire a muovere normalmente le gambe.

Prima che gli agarashi Shom'zaa abbiano il tempo di riprendersi e attaccarti di nuovo, riesci a trascinarti verso una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione. Mentre li guardi,

fai ricorso alle tue facoltà curative e cerchi di riacquistare sensibilità negli arti intorpiditi.

All'improvviso il comandante riesce a catturare l'attenzione delle creature uccidendo due rettili sfortunati con un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno degli agarashi si precipita verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

264

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza* – e, mentre il suo effetto si fa sentire, avverti un flusso di energia diffondersi in ogni tuo muscolo. Rinvigorito dalla forza magica, infili la lama della tua Arma Ramas nella fessura tra il portale e la parete e cerchi di far leva.

Per piú di un'ora cerchi invano di aprire la porta, fino a quando non sei costretto ad ammettere la sconfitta. Il portale non può venire aperto senza la sua chiave di cristallo. Ti avvii con riluttanza verso il cesto e torni alla caverna dove si trova l'accesso al covo dello Shom'zaa.

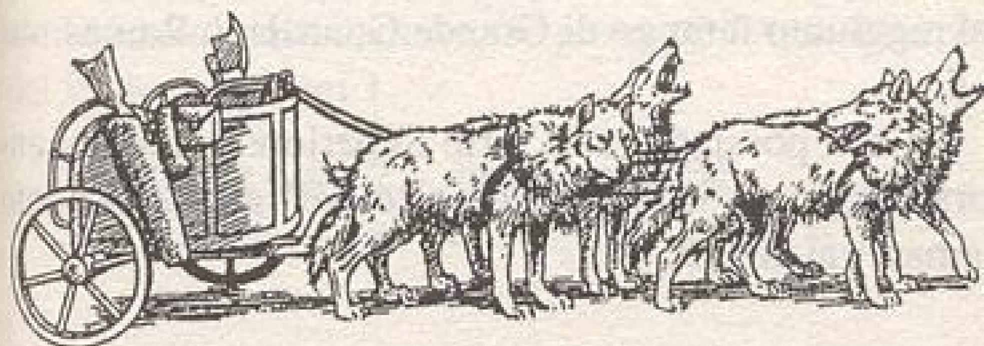
Vai al **319**.

265

Entri nel tunnel e segui la pista per i carri che procede tortuosa attraverso le caverne ricche di rame. Dopo diversi minuti senti un rumore distante, come se un tuono stesse echeggiando in un tunnel piú avanti. Avanzi con cautela e a poco a poco il basso rombo si trasforma in una serie di alti boati. Il terreno trema sotto i tuoi piedi ad ogni esplosione e la polvere cade dalle fessure del tetto ad arco. Poi un'esplosione molto piú potente delle altre scuote il tunnel con violenza, e un attimo dopo vieni travolto da una cascata di rocce e polvere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi o del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **329**.
Se va da 3 a 6, vai al **172**.
Se è 7 o piú, vai al **49**.



266

I lancieri lasciano andare le lance e cominciano a dimenarsi in cella, stringendosi il capo tra le mani nel vano tentativo di mettere fine alla tremenda agonia. Poi, l'uno dopo l'altro, crollano a terra e lí giacciono immobili.

Anche i destrieri Brozal cadono vittime del tuo attacco sonoro, sebbene per loro le conseguenze siano minori. Non sentono dolore, ma il suono della tua voce li paralizza temporaneamente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **169**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **4**.

267

Con un gesto del braccio scheletrico, il comandante agarashi fa cenno ai suoi seguaci di fermarsi. Essi ubbidiscono all'istante, ed ecco che nel tunnel cala un silenzio mortale. Senti un brivido correrti lungo la schiena quando i tuoi sensi ti dicono che la creatura sta controllando i corpi dei caduti in battaglia e che per mezzo delle sue potenti sonde psichiche sta cercando di scoprire se vi sono segni di vita o no.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **5**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **179**.

268

Punti il braccio destro verso i barilotti pieni di polvere esplosiva e mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* –. Un fascio di luce azzurra crepitante esplode dalla tua mano verso la piattaforma, ma la creatura scheletrica reagisce con fulminea prontezza alla tua minaccia mortale: solleva il braccio simile a un artiglio e lancia un controincantesimo per annullare la potenza dell'energia magica che le hai appena scagliato contro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello di addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Sentinella Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 8 o meno, vai al **196**.
Se è 9 o piú, vai al **142**.

269

Disegni un cerchio in aria e pronunci in fretta le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* –. Senti l'aria vibrare di energia, ed ecco che un attimo dopo il fascio nemico si infrange contro la tua barriera protettiva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **31**.
Se è 3 o piú, vai al **143**.

270

Scappi lungo il tunnel, i tuoi passi che battono il terreno all'unisono con il ritmo del tuo cuore mentre cerchi di allontanarti il piú possibile dalla caverna delle torture. Poi, all'improvviso, un grande portale di bronzo ti si para davanti a bloccarti la fuga.

Osservi il portale con attenzione, fai scorrere dolcemente le dita lungo la sua superficie liscia e fredda e scopri un pannello rialzato nel mezzo. Tre piccoli pulsanti tondeggianti sporgono dal pannello, e su ciascuno di essi è

incisa una runa Drodarin. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan dell'Interpretazione per decifrarne il significato e scopri che si tratta di numeri: 1, 2 e 3. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che premendo i pulsanti numerati nell'ordine giusto il portale si aprirà.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **53**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **260**.

271

Ti liberi in fretta dai corpi dei tuoi nemici uccisi, ma quando ti alzi in piedi e ti volti verso il cannone, ti ritrovi a fissare l'artiglio nero del comandante agarashi. Vi è un'improvvisa esplosione di luce blu, e un attimo dopo rimani paralizzato da un potente fascio di energia gelida. Mentre la mente ti si annebbia e perdi conoscenza, l'ultimo suono che senti è la risata raccapricciante del comandante dalla pelle nera.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

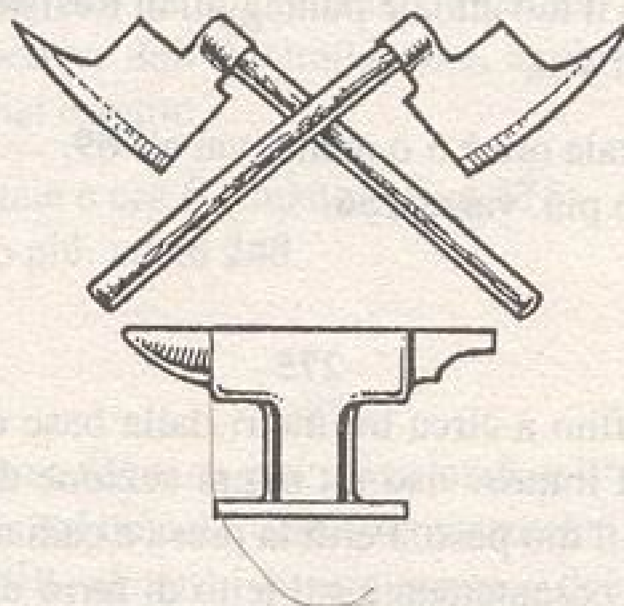
272

Scendi la rampa di pietra e cammini con cautela in mezzo alla melma che ricopre il pavimento della tana. Mentre avanzi verso il nascondiglio dello Shom'zaa, ti tornano alla mente le parole di avvertimento di Lord Rimoah: "non trovarti troppo vicino alla creatura quando il Cristallo del Sole toccherà il suo corpo, altrimenti rischierai di venire consumato dall'energia del cristallo stesso".

Il ricordo di queste parole ti costringe a fermarti e a riconsiderare al situazione. Non hai tolto gli occhi dalla stalagmite per un solo istante da quando hai lasciato la rampa di pietra, ciononostante hai la sensazione che ci sia qualcosa di strano. Guardi di nuovo e all'improvviso vedi che la testa dello Shom'zaa comincia a svanire. Un nodo ti serra la gola quando capisci di aver dato la caccia a un miraggio. Ti volti per tornare alla rampa, ed ecco che all'improvviso qualcosa ti colpisce alla schiena con forza tremenda.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **24**.
Se va da 5 a 9, vai al **91**.



273

Ti volti verso la mostruosa creatura con sguardo agguerrito. I suoi polsi cominciano a pulsare di luce rossa, e all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte che l'essere sta per scaricarti addosso un fascio di energia magica.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **304**.

continua

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **203**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **148**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, oppure non possiedi un Arco, vai al **192**.

274

Mentre il fascio di ghiaccio si avvicina, ti getti a terra nel disperato tentativo di evitare l'impatto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 16 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai all'**89**.
Se è 6 o piú, vai al **156**.

275

Sei sceso fino a circa tre metri dalla base del camino quando all'improvviso un'intera sezione della parete cede sotto il tuo peso. Perdi la presa e cadi all'indietro, atterrando pesantemente sul tetto di ferro della gabbia che funge da ascensore: perdi 4 punti di Resistenza.

Ancora stordito per la caduta rotoli via dal tetto della gabbia e cadi a terra. Mentre cerchi di riprendere fiato, ti guardi attorno e scopri di trovarti in una piccola caverna. Tra le pareti del pozzo senti echeggiare i versi irati dei tuoi inseguitori, i quali dall'imboccatura sovrastante stanno per scagliarti addosso una pioggia di frecce cercando di colpirti. Senza aspettare un attimo di piú, non appena il primo dei dardi colpisce il tetto di ferro della gabbia ti alzi in piedi e ti allontani di corsa.

Vai al **131**.

276

Fai ricorso alla tua Arte Superiore e crei una nebbia che si leva improvvisamente dal terreno e si mette tra te e i lancieri che stanno caricando. Il vapore turbinante ti nasconde alla loro vista, e senza aspettare un attimo ti volti e torni di corsa verso le alte messi nel tentativo di sfuggire al loro attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 6 o meno, vai al **47**.
Se è 7 o piú, vai al **248**.

277

Rallenti fino a fermarti, poi ti nascondi nell'oscurità vicino l'uscita del tunnel e osservi con cautela i movimenti delle sentinelle agarashi mentre cerchi di decidere come causare un diversivo che possa distrarle.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore Ramas, vai al **66**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **163**.

278

Chiami a raccolta i tuoi poteri e li concentri su una grande lanterna ad olio che pende proprio sopra la piattaforma. Poi dai origine a una folata di vento che investe la lanterna, nella speranza che questa si inclini e faccia cadere l'olio bollente sui barilotti pieni di polvere esplosiva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **208**.
Se va da 3 a 9, vai all'**88**.

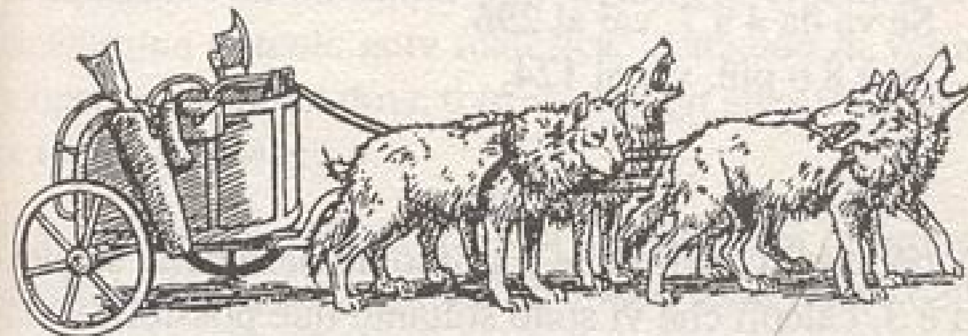
279

Stringendo i denti per il dolore, ti trascini avanti fuori dalla linea di fuoco, poi ti alzi in piedi a fatica e avanzi verso la volta del tesoro. Stai per raggiungere la meta quando il passaggio echeggia d'un terribile boato: il mostro ha fatto partire un'altra sfera di fuoco!

Ti getti in avanti, riuscendo per un pelo a entrare nella volta, e ti copri la testa con le mani. È soltanto grazie a questa reazione istintiva che non rimani ustionato dal calore tremendo del missile, il quale sfreccia sopra di te ed esplode tra i tesori custoditi nella sala.

Mentre le fiamme si estinguono senti un altro suono, una specie di sordo *clunk!* che ti segnala che la trappola è stata nuovamente attivata. Sollevi gli occhi e guardi nel passaggio: il tuo inseguitore è montato sulla lastra di marmo, facendo partire una seconda scarica di frecce mortali. Non avendo alcuna libertà di movimento, il mostro viene trafitto da una decina di dardi affilatissimi. Mentre il suo grido infernale ti rimbomba nelle orecchie, l'essere esplode in una sfera infuocata che brucia con intensità tale da ridurre il suo grosso corpo in un ammasso di cenere in pochi secondi.

Per proseguire, vai al **330**.



280

La botte vuota non ti offre alcuna protezione dalle frecce nemiche. Prima che tu abbia il tempo di scovare un nascondiglio piú sicuro le truppe di rinforzo ti scorgono, e subito gli agarashi in testa al gruppo partono contro di te a lance levate, emettendo grida acute e minacciose. Rimanere lí ad affrontarli sarebbe una mossa suicida, poiché sono piú di cento. La tua unica speranza di sopravvivenza si trova oltre la barricata.

Balzi in piedi, attraversi di corsa l'anticamera punteggiata di cadaveri, fuoriesci da una densa nube di fumo di cannone, ed ecco che i nani difensori ti scorgono. Non appena alcuni di essi riconoscono la tua tunica di signore Ramas, le loro grida di 'evviva' e di benvenuto si levano da oltre la barricata. Le frecce e i dardi nemici sibilano tutt'intorno a te mentre l'orda Shom'zaa tenta di impedirti di raggiungere la sala del trono. Poi senti il forte *click* degli schioppi Bor che vengono ricaricati e capisci che i tiratori Drodarin si preparano a coprire la tua fuga.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 2 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **333**.
Se va da 4 a 7, vai al **296**.
Se è 8 o piú, vai al **124**.

281

Dopo aver scoperto che il primo numero della sequenza è 3, calcoli che vi sono soltanto due possibili variazioni da seguire per premere i pulsanti.

Se decidi di premere i pulsanti seguendo l'ordine 3, 2, 1, vai al **321**.
Se invece preferisci seguire l'ordine 3, 1, 2, vai al **312**.

282

Imprecando contro la tua cattiva mira, ti alzi in piedi a fatica e ti volti verso la bestia che prosegue inesorabilmente la sua marcia lenta e minacciosa. Poi all'improvviso l'essere si ferma e si volta verso il Principe Leomin. Mentre i suoi piedi granitici avanzano con deliberata lentezza verso la testa del principe, tu estrai l'Arma Ramas e ti precipiti in avanti, nel disperato tentativo di bloccare il mostro.

Golem di roccia:
Combattività 40 Resistenza 65

L'essere è immune a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **74**.

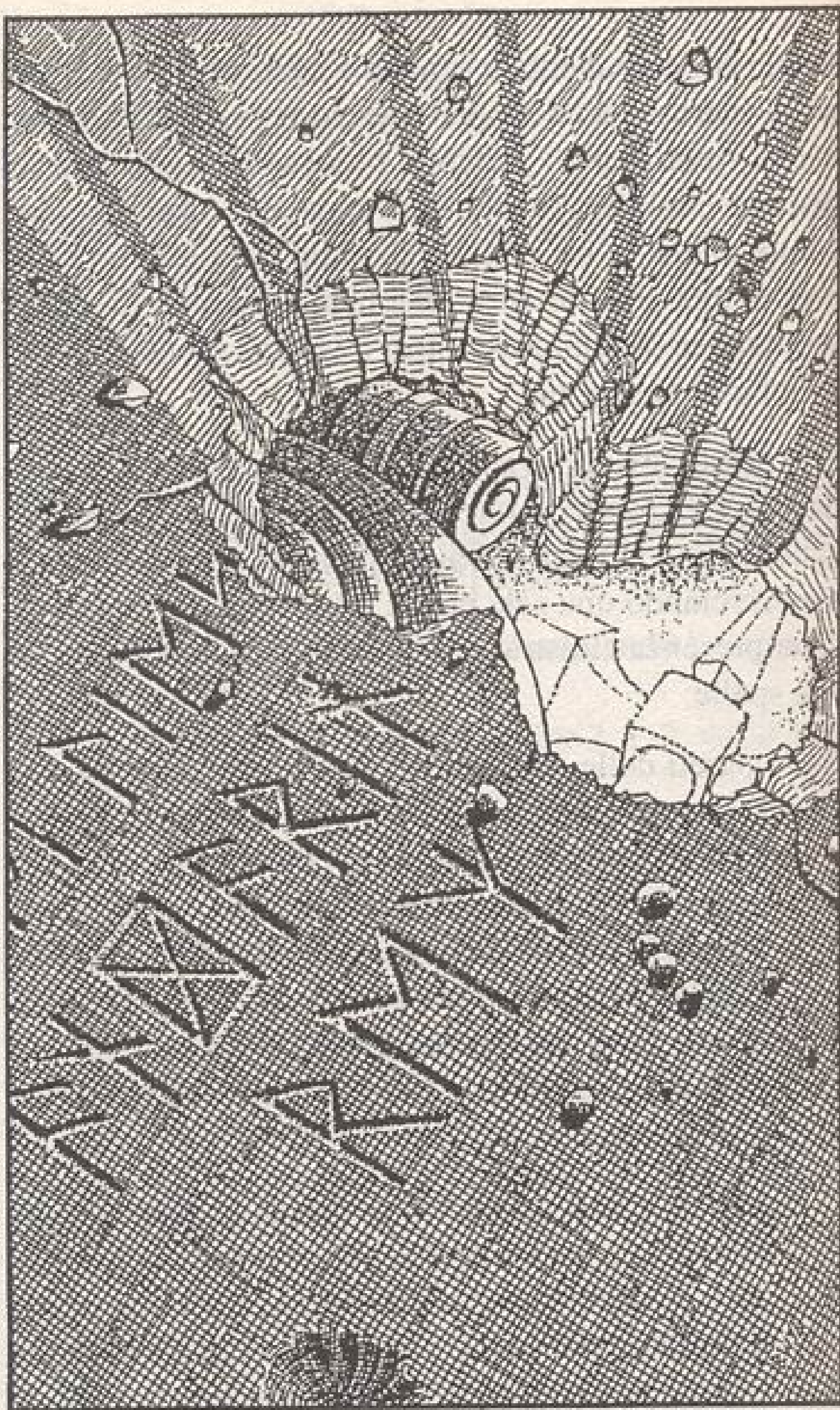
283 *(fig. 16)*

Senti i Brozal rallentare a mano a mano che si avvicinano all'incrocio, e un brivido ti percorre la schiena: ti trovi in una situazione di pericolo. I tuoi sensi Ramas percepiscono che gli agarashi in groppa ai Brozal sono accompagnati da un'entità malvagia, una creatura che emana una potente aura malefica. Temendo di venire scoperto se rimani dove ti trovi, scivoli silenziosamente lungo il passaggio.

Ben presto arrivi davanti a una grande porta di bronzo decorata da foglie dorate, sulla quale sono incise delle antiche rune Drodarin. Spingi piano la porta, ed essa si apre rivelando una sala buia e tetra. Non percepisci alcuna presenza sinistra, perciò entri e ti chiudi la porta alle spalle.

Nelle pareti della sala sono state ricavate delle piccole alcove in cui vedi collocate delle urne funebri. Alcune sono state distrutte, e la cenere che contenevano ora giace sul pavimento di marmo. Capisci di trovarti in una sala funebre Drodarin, un luogo in cui i resti dei guerrieri nani vengono cremati e poi conservati. Tali sale sono considerate sacre dai Drodarin, e ti rattrista vedere che quella in cui sei capitato è stata violata dai servitori dello Shom'zaa.

Una grande tomba domina il centro della stanza. Nella pietra tombale che chiude il sepolcro scorgi delle crepe e dei fori, sicuramente causati dagli agarashi nel tentativo di forzare l'entrata. Un'iscrizione Drodarin abbellisce la superficie impolverata della tomba, e quando ti avvicini per esaminarla con maggior attenzione, il cuore comincia a batterti piú veloce: ti trovi davanti alla


(fig. 16) Attraverso un foro vedi parte dell'urna funebre del re.

tomba di Andarin, il primo Re di Bor. Attraverso un piccolo foro aperto sulla pietra tombale riesci a scorgere un pezzo dell'urna contenente i resti regali. L'urna è illuminata dal bagliore sovrannaturale di un martello da guerra dorato sistemato accanto ad essa. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quella è un'arma magica di grande potere.

Se decidi di provare a spostare la pietra tombale, vai al **118**.

Se preferisci lasciare indisturbata la tomba di Re Andarin, vai al **230**.

284

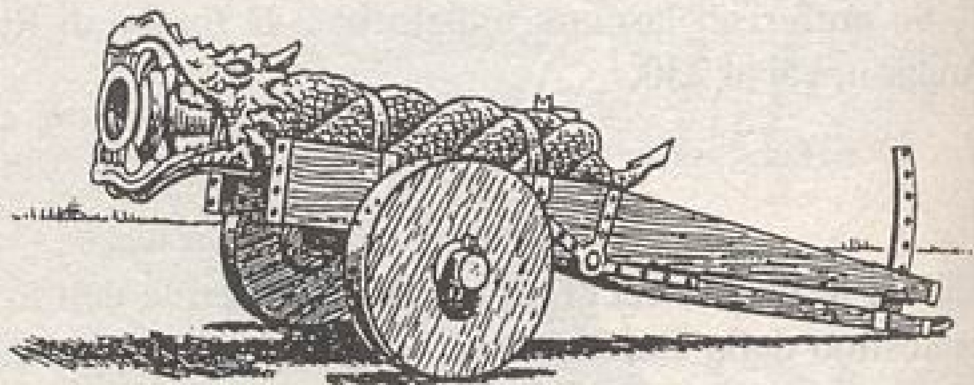
Sollevi le mani e reciti rapidamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* –. L'aria attorno a te comincia a ronzare mentre l'incantesimo fa effetto, e il fascio mortale di ghiaccio si trasforma in un innocuo getto d'acqua tiepida.

Quella inaspettata manifestazione di poteri magici sbalordisce le altre creature-rettile, le quali cominciano a indietreggiare nervosamente, malgrado le grida isteriche del loro comandante. Prima che abbiano il tempo di riprendersi ed eseguire gli ordini gracchianti della creatura scheletrica, riesci a raggiungere una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione.

All'improvviso il comandante riesce a catturare la loro attenzione uccidendo due rettili sfortunati con un fascio

magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno dei rettili si affretta verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.



285

Rinfoderi l'arma, tenendola sempre pronta all'uso, ed esplori con cautela la caverna: potrebbero esserci altre creature in agguato nei meandri delle crepe rocciose. Ben presto, però, scopri che il ragno che hai appena ucciso era il suo unico abitante e che la grotta ora è vuota.

L'unica uscita possibile è costituita dal tunnel naturale che si trova nella parete ovest, lo stesso attraverso il quale fluisce il fiume sotterraneo. Saggi l'acqua con cautela: il suo calore è notevole, ma non insopportabile. Decidi di lasciare la caverna entrando nel fiume. Prima di calarti nelle acque ti accerti che le armi e l'equipaggiamento siano bene assicurati al tuo corpo. Poi entri in acqua, e subito la veloce corrente ti trasporta sotto il basso arco del tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **103**.
Se va da 5 a 9, vai all'**11**.

286

Colpisci il terreno roccioso e rotoli fino a quando non ti fermi all'improvviso quando entri ti scontri con un carro pieno di rame. L'impatto con il legno ti procura una profonda ferita alla testa, che ti lascia stordito e sanguinante: perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **58**.

287

Fai ricorso alla tua Arte degli Elementi per creare uno scudo di aria calda tra te e il fascio ghiacciato. Senti l'aria davanti alla barricata vibrare di energia un attimo prima che il fascio nemico vada a sbatterci contro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **183**.
Se è 4 o piú, vai al **57**.

288

Il pugno incandescente passa a pochi centimetri dalla tua testa. Il calore fortissimo che esso irradia ti costringe

a rotolare via e a cercare riparo nella tomba di Andarin.

All'improvviso la porta di bronzo che immette nella sala viene spalancata con violenza e va a sbattere contro il muro. Un rivolo di sudore ti imperla la fronte quando sbirci fuori dalla tomba e vedi il nuovo arrivato: una creatura mostruosa, bassa e tarchiata, si staglia sulla soglia. Il corpo dell'essere è pieno di pustole e le vene gonfie e sporgenti percorrono una pelle lucida come la cera e pallida come quella di un cadavere. Le fauci si aprono lasciando guizzare una lunga lingua biforcuta, mentre gli occhi rossi e sottili irradiano una luce malvagia che ti ghiaccia il sangue nelle vene. Il mostro avanza nella sala a braccia tese, come un sonnambulo, e tu deglutisci a fatica quando vedi che i suoi pugni rilucono di una luce rossa come due grumi di magma incandescente.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **212**.
Se preferisci evitare il combattimento, vai al **79**.

289

Fermi la tua corsa vicino al cannone, ma prima che tu abbia il tempo di dare fuoco alle polveri, il comandante agarashi fa partire una scarica di ghiaccio contro la tua testa. Istintivamente ti getti a terra per evitare di venire colpito dal fascio mortale, che passa sibilando a pochi centimetri dalla tua testa.

Ti stai alzando in piedi quando all'improvviso senti un coro di grida infernali. Ti guardi alle spalle e il cuore ti manca di un battito quando vedi tre agarashi Shom'zaa che stanno caricando contro di te, le asce levate strette tra le zampe artigliate.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **78**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **316**.

290

Dolorante e indolenzito dopo il lungo periodo che hai dovuto trascorrere in balia della corrente, ti trascini fuori dall'acqua e ti lasci cadere vicino a un masso coperto di muschio. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Ti guardi attorno e capisci di trovarti alla base di una profonda crepa scavata dai fiumi che convergono nelle vicinanze. Il tuo sguardo di falco individua un'apertura scura nella parete granitica che si affaccia sulla riva rocciosa, e quando ti avvicini per esaminarla scopri che si tratta dell'imboccatura di un tunnel lungo e tortuoso. Entri senza indugio e mentre cammini noti che sulle pareti di questo umido passaggio crescono in abbondanza dei piccoli funghi dal cappuccio rosso.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **206**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **221**.

291

Cadi a terra e la scarica sibilante di frecce ti passa sopra la testa senza causarti danno alcuno. Non attendi un se-

condo di piú: ti trascini in avanti fuori dalla linea di fuoco, ti alzi in piedi e scatti verso la volta del tesoro. Stai ancora correndo quando il passaggio echeggia d'un terribile boato: il mostro ha fatto partire un'altra sfera di fuoco!

Nell'attimo in cui metti piede nella volta, ti tuffi di lato e ti copri la testa con le mani. Grazie alla tua reazione fulminea non rimani ustionato dal calore tremendo del missile, il quale sfreccia sopra di te ed esplode tra i tesori custoditi nella sala.

Mentre le fiamme si estinguono, senti un altro suono, una specie di sordo *clunk!* che ti segnala che la trappola è stata nuovamente attivata. Sollevi gli occhi e guardi nel passaggio: il tuo inseguitore è montato sulla lastra di marmo, facendo partire una seconda scarica di frecce mortali. Non avendo alcuna libertà di movimento, il mostro viene trafitto da una decina di dardi affilatissimi. Mentre il suo grido infernale ti rimbomba nelle orecchie, l'essere esplode in una sfera infuocata che brucia con intensità tale da ridurre il suo grosso corpo in un ammasso di cenere in pochi secondi.

Per proseguire, vai al **330**.

292

Ti allontani dall'ombra e scatti verso l'arcata, aumentando di velocità a mano a mano che ti avvicini. Ti trovi a una decina di metri dal nemico quando sfoderi l'arma e lanci il tuo grido di battaglia: "Per Sommerlund e per i Ramas!"

Agarashi Shom'zaa (con lance):
Combattività 42 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai all'**82**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **236**.

293

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa e ne concentri il potere su una grande lanterna ad olio appesa proprio sopra la piattaforma. Servendoti soltanto della tua forza di volontà, cerchi di far sí che la lampada si metta a dondolare e faccia cadere qualche goccia del suo olio bollente sui barilotti di polvere esplosiva.

Sfortunatamente, la creatura dalla pelle nera percepisce la tua presenza ed emette un grido acuto. Un attimo dopo un dolore intensissimo ti esplode nella testa: lo scheletrico servitore dello Shom'zaa ha indirizzato una potente ondata distruttiva di energia psichica contro la tua mente.

La pressione cresce nella tua testa fino a quando non hai l'impressione che stia per esplodere. La vista ti si appanna in una nebbia rossastra, e non riesci nemmeno a emettere un grido di dolore prima di crollare in ginocchio: perdi 4 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di erigere un muro protettivo attorno alla tua mente servendoti dei poteri dello Scudo Psichico. Lentamente, mentre le tue difese si organizzano, il dolore scompare e la vista ti si schiarisce. A poco a poco riesci a mettere a fuoco un gruppo di agarashi Shom'zaa che si stanno avvicinando con fare minaccioso. Facendo appello a tutte le tue forze, ti alzi in pie-

di ed estrai l'Arma Ramas appena in tempo per difenderti dall'attacco nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

294

Abbracci il capo del Principe Leomin e cerchi di curare le terribili ferite che il fluido corrosivo gli ha inflitto. Purtroppo scopri che è troppo tardi per salvarlo.

È stata la cupidigia di Leomin a liberare lo Shom'zaa e la sua orda di mostri, ciononostante egli era un guerriero coraggioso. Il suo ultimo, prode gesto ti ha salvato la vita, e per questo gli sarai sempre grato. Posi gentilmente il suo capo a terra e levi una preghiera a Ishir affinché vegli sulla sua anima. Forse, un giorno, la sua gente perdonerà e dimenticherà le sue debolezze e onorerà la memoria di questo principe guerriero.

Decidi di tornare immediatamente nella Sala del Trono. Hai completato una parte importantissima della tua missione - la distruzione dello Shom'zaa - ma ora devi assolutamente riuscire a garantire protezione al Trono di Andarin. Con questo scopo ben chiaro in mente, lasci la tana dello Shom'zaa e ti affretti a uscire attraverso il foro da cui sei entrato. Qui ti fermi a controllare la caverna prima di proseguire.

Lo stretto tunnel che hai percorso all'andata in compagnia di Leomin è ora vuoto e silenzioso. Per contrasto, la pista per vagoni che si diparte verso sud echeggia di grida e lamenti: sono quelli dei servitori dello Shom'zaa. La morte del loro padrone è stata avvertita e, sebbene sopravvivano ancora, essi sanno che senza il suo potere sono condannati a perire.

Se decidi di tornare verso il cesto del pozzo, vai al **242**.
Se preferisci esplorare il passaggio sud, vai al **68**.



295

Il tuo sesto senso ti dice che i lancieri sono particolarmente sensibili ad ogni forma di attacco sonoro.

Se possiedi uno strumento musicale, vai al **145**.
Altrimenti, vai al **15**.

296

Sei a una decina di metri dalla barricata quando una freccia ti colpisce alle spalle, facendoti cadere a terra: perdi 1 punto di Resistenza per la forza dell'impatto con il terreno.

Per proseguire, vai al **41**.

297

Le frecce sibilano tutt'intorno a te, ma ciononostante grazie alla tua rapidità e agilità riesci a non venire colpito. Raggiungi l'imboccatura del pozzo, sposti le assi che la bloccano, sbirci nell'oscurità e scorgi una sorta di gabbia malandata che giace sul fondo del pozzo, venti metri piú sotto. I servitori dello Shom'zaa stanno per raggiungerti, e quando un dardo ti strappa la manica della tunica, decidi immediatamente di non perdere altro tempo e di calarti immediatamente nel pozzo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **180**.

298

La bottiglia colpisce il ragno, ma purtroppo non si rompe: rimbalza contro il morbido ventre della creatura e poi cade nell'acqua del fiume, dove affonda dolcemente senza lasciare traccia di sé (cancella questo oggetto dal tuo Registro di Guerra).

Il ragno gigante emette un orrendo squittio e avanza verso di te. Mentre si prepara all'attacco, vedi che dalle fauci cola una densa sostanza velenosa di colore nero.

Ragno Gigante d'Acqua:

Combattività 48 — Resistenza 45

Questa creatura è immune al Raggio Psichico (ma non al raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **112**.

299

Sfoderi la tua ascia Ramas e la sollevi, pronto ad attaccare le incrostazioni di sporcizia che sigillano la pietra tombale.

Tomba di Andarin:

Combattività 50 — Resistenza 50

Conduci questo combattimento al solito modo. Potrai anche servirti dei punteggi aggiuntivi che ti vengono dalle proprietà uniche delle tue Armi Ramas. Qualsiasi perdita di Resistenza che subirai è dovuta alla fatica che devi fare nel tentativo di aprire il sepolcro. Non puoi impiegare nessun attacco psichico nel corso di questo combattimento.

Puoi porre fine al tuo attacco in qualsiasi momento (fuga), andando al **230**.

Se vinci questo combattimento, vai al **110**.

300 *(fig. 17)*

La rampa di scale conduce a una caverna di dimensioni titaniche, illuminata da centinaia di lanterne, in cui acri di terreno coltivati a grano e frumento stanno miracolosamente per maturare. Rimani sorpreso nel vedere che dei campi cosí fertili possano esistere nelle viscere del Magnamund, dove la pioggia non è mai caduta e i raggi del sole non sono mai arrivati. Senza dubbio la dea Ishir donò ai Drodarin un bene inestimabile quando affidò loro il Trono di Andarin, poiché sono soltanto i poteri del manufatto divino a rendere possibile il miracolo che ora è sotto i tuoi occhi.

Ti allontani dalla rampa e segui la pista che, curvando



(fig. 17) I sei servitori dello Shom'zaa avanzano veloci verso di te.

gentilmente nella brezza fresca, attraversa i campi coltivati. Mentre cammini respirando a pieni polmoni, aguzzi la vista per cercare di capire quanto manca alla fine della caverna. Giungi alla conclusione che ti mancano ancora due miglia di sentiero quando, all'improvviso, scorgi in lontananza qualcosa che ti costringe a fermarti di scatto: un gruppo di sei grandi creature a due zampe è appena emerso dalla distesa di grano. Dapprima le creature ti ricordano i guanza, una razza di lucertole giganti da corsa allevata nelle Terre del Sud, ma quando guardi piú da vicino vedi che quelle bestie dalla pelle grigia non sono esseri naturali. Sulle loro groppe squamate siedono dei servitori dello Shom'zaa armati di lance e spade. Il primo cavaliere del gruppo ti vede e sprona immediatamente la sua cavalcatura verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **136**.
Se va da 4 a 9, vai al **225**.

301

Ti volti di scatto e colpisci con forza verso il soffitto, ma la lama della tua arma rimbalza contro una corazza dura come l'acciaio. Sollevi lo sguardo e, appesa al soffitto, scorgi una grande creatura simile a un enorme scarafaggio, dotata di mandibole nere e lucide e di una corazza scintillante che copre un paio di ali membranose. Da un tubo osseo che si trova sotto la bocca spalancata del mostro vedi fuoriuscire un sottile filo chiaro che si avvolge attorno alle tue gambe e le immobilizza incollandole a terra. Cerchi di liberarti dal filamento mortale, ma la creatura continua a stringere attorno al tuo

corpo strati di fili appiccicosi, e a mano a mano che questi si serrano sulla tua gabbia toracica, respirare ti diventa sempre piú difficile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai all'**80**.
Se è 5 o piú, vai al **181**.

302

Scappi lungo il tunnel, i tuoi passi che battono il terreno all'unisono con il ritmo del tuo cuore, cercando di allontanarti il piú possibile dalla caverna delle torture. Poi, all'improvviso, un grande portale di bronzo ti si para davanti bloccandoti la fuga. Il portale si apre cigolando e rivela quattro servitori dello Shom'zaa, i grandi corpi squamosi che si stagliano contro la luce del tunnel retrostante. Sono creature piú grandi e piú robuste di quelle che hai visto finora, e i loro occhi da rettili scintillano di una luce malvagia che tradisce un'intelligenza attiva e spietata. Non appena ti vedono, estraggono le spade e ridono selvaggiamente, pregustando baldanzosi il momento della tua morte.

Agarashi dello Shom'zaa:
Combattività 44 — Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **167**.

303

Sollevi il braccio, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* –, e un attimo dopo l'aria comincia a vibrare di energia magica. Quando passa attraverso l'aria calda che hai appena creato, il fascio di energia gelida si trasforma in uno spruzzo innocuo di acqua tiepida.

Vai al **244**.

304

Ti sfili l'arco di spalla, estrai una freccia e prendi la mira contro gli occhi della creatura. Ma mentre il dardo sfreccia veloce verso il suo bersaglio, l'essere unisce i due pugni rilucenti formando una barriera invincibile, contro cui il tuo missile si infrange e prende immediatamente fuoco. Guardi la freccia bruciare per pochi attimi prima di disintegrarsi in cenere e cadere delicatamente a terra.

Temendo che lo stesso possa accadere a te se lasci che il mostro si avvicini ancora, ti volti immediatamente verso il pannello segreto con l'intenzione di imboccare lo stretto corridoio che si trova al di là.

Vai al **159**.

305

Ti tuffi per evitare il fascio gelido, ma malgrado la tua prontezza vieni colpito alle gambe: il ghiaccio affilato apre uno squarcio nei tuoi polpacci e perdi cosí 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **263**.

306

Il fascio di ghiaccio colpisce il tuo scudo magico ed esplode in una grande nube di vapore, spettacolare a

vedersi ma del tutto innocua. Il potere della tua arte magica spaventa il comandante degli agarashi, i cui nervi cedono immediatamente. La creatura si volta di scatto e se la dà a gambe, seguita dagli altri servitori dello Shom'zaa. Ben presto il gruppo scompare nell'oscurità, e il silenzio torna a regnare nel tunnel.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

307

Dopo aver superato con successo il muro di fiamme, decidi di affrettarti verso nord nel caso i lancieri Shom'zaa tentino di aggirarti. Ben presto arrivi ad un fossato melmoso che segna il confine tra due campi confinanti. Nel campo davanti a te le piante sono piú giovani e piú basse, e perciò riesci a scorgere il tetto di una fattoria Drodarin che si trova a meno di cinquanta metri di distanza.

Se decidi di andare a dare un'occhiata alla fattoria, vai al **73**.

Se preferisci evitare la fattoria, vai al **37**.

308

Sbirci oltre la grata di legno, ma dall'altra parte non percepisci alcun segno di vita.

Se decidi di provare ad entrare nel tunnel che si trova oltre la grata, vai al **204**.

Se preferisci proseguire lungo il passaggio principale, vai al **220**.

309

Fai ricorso alle tue facoltà di mimetizzazione per aumentare le possibilità di raggiungere con successo l'uscita del tunnel senza essere visto dai servitori dello Shom'zaa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **186**.

Se è 4 o piú, vai al **62**.

310

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e tendi il pugno destro verso il petto della creatura. Senti un formicolio percorrerti il braccio, ed ecco che un attimo dopo un lampo illumina la tana quando il fascio di energia magica erompe dalla tua mano e vola ad arco verso il torso dell'essere. Con un forte *crack!* che echeggia tra le pareti rocciose, il fascio colpisce il mostro, ma rimbalza subito indietro, tanto da costringerti a tuffarti per evitare di venire colpito dal tuo stesso missile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **252**.

Se va da 5 a 9, vai al **107**.

311

Colpisci il missile di fuoco, deviandone la traiettoria ed evitando cosí un impatto che sarebbe potuto essere

mortale. Ciononostante subisci ugualmente qualche danno: a causa del violento impatto tra la sfera di fiamma e la tua lama, vieni scaraventato a terra oltre il pannello aperto. Cadendo ti ferisci la fronte e ti graffi le ginocchia e la schiena: perdi 2 punti di Resistenza.

Intontito a causa della caduta, ti tiri faticosamente in piedi e cominci a correre affannosamente lungo il tunnel pieno di ragnatele. In lontananza scorgi l'accesso a una sala piena di oggetti che scintillano invitanti alla debole luce delle poche torce appese alle pareti. Aguzzi la vista e capisci con sorpresa di avvicinarti a una cripta segreta contenente un tesoro Drodarin.

Un rumore di mattoni che cadono e di muro che crolla ti mette nuovamente in allarme: la creatura sta tentando di seguirti. Pezzi di intonaco si staccano dalle pareti mentre il mostro spinge il suo corpo pesante e muscoloso lungo lo stretto passaggio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.

312

Premi l'ultimo pulsante e senti il meccanismo scattare. Sei convinto di avere scelto la combinazione giusta quando le tue speranze vengono infrante dal frastuono di un allarme che echeggia all'improvviso nel tunnel. Indietreggi d'un passo e sfoderi l'Arma Ramas, pronto ad affrontare il pericolo che di certo è in agguato dietro alla porta.

Vai al **40**.

313

Con un gesto del braccio scheletrico, il comandante agarashi fa cenno ai suoi seguaci di fermarsi. Essi ubbidiscono all'istante, ed ecco che nel tunnel cala un silenzio mortale. Senti un brivido correrti lungo la schiena quando i tuoi sensi ti dicono che la creatura sta controllando i corpi dei caduti in battaglia e che per mezzo delle sue potenti sonde psichiche sta cercando di scoprire se vi sono segni di vita.

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico e aspetti... la creatura non riesce a individuare la tua presenza vitale e, dopo aver emesso un sibilo petulante, fa cenno agli altri agarashi di proseguire. Ben presto il gruppo scompare nell'oscurità, e il silenzio torna a regnare nel tunnel.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

314

La tua Arte Ramastan della Difesa fa sí che le tue braccia ghiacciate riprendano a poco a poco la loro temperatura normale, evitando cosí che gli avambracci e le dita subiscano danni permanenti. Ciononostante, quando cadi a terra, ti rendi conto di non riuscire ad alzarti in piedi.

Prima che gli agarashi Shom'zaa abbiano il tempo di riprendersi e attaccarti di nuovo, riesci a trascinarti verso una zona piena di macchinari d'assalto e macchine da guerra. Qui ti nascondi dietro un grande scudo mobile



(fig. 18) I Baroni Drodarin ti salutano con grida di 'evviva'.

di legno e osservi i servitori dello Shom'zaa vagare nel laboratorio in preda alla confusione. Mentre li guardi, fai ricorso alle tue facoltà curative e cerchi di riacquistare sensibilità negli arti intorpiditi.

All'improvviso il comandante riesce a catturare l'attenzione delle creature uccidendo due rettili sfortunati con un fascio magico di ghiaccio. Poi l'essere ordina che la saracinesca venga abbassata per impedirti la fuga, e uno degli agarashi si precipita verso la fune che tiene sollevata la pesante grata di ferro e comincia a colpirla con l'ascia. Un attimo dopo guardi con orrore la saracinesca calare di scatto chiudendo l'unica via d'uscita.

Vai al **320**.

315 *(fig. 18)*

I guerrieri Drodarin fanno volteggiare gli elmetti in cima ai loro fucili e ti accolgono con grida di gioia da oltre la barricata. Dopo sei giorni di assedio, il loro umore è alle stelle, poiché sono convinti che la ritirata nemica segni la fine della loro agonia. Il Principe Torfan ti offre una mano e ti solleva oltre la barricata, poi ti chiede notizie del fratello Leomin. Rispondi scuotendo tristemente il capo.

Torfan è profondamente rattristato alla notizia, ma mentre lo accompagni nella sala del trono, gli racconti di come sono andate le cose, e ciò gli reca molto conforto.

"Senza il coraggioso sacrificio di vostro fratello, lo Shom'zaa ci avrebbe uccisi entrambi" gli dici.

"Ha pagato un prezzo altissimo per i suoi errori" dice Torfan con voce triste, "ma è morto con onore. Non verrà dimenticato".

I raggi curativi del Trono di Andarin ti fanno recuperare 5 punti di Resistenza. Comunque, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **178**.

316

Rotoli su un fianco per evitare di venire colpito da una affilatissima lama da guerra Drodarin. Alcune scintille si levano in aria quando l'acciaio dell'ascia entra in collisione con il pavimento di granito e, mentre la creatura grida di rabbia e cerca invano di spegnere le fiamme, tu estrai l'Arma Ramas e ti volti ad affrontare gli altri due agarashi che avanzano verso di te intenzionati a finirti una volta per tutte.

Agarashi Shom'zaa (con asce da guerra Drodarin)
Combattività 44 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **255**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **271**.

317

Cadi a terra e vieni colpito da due frecce d'osso: la prima ti colpisce di striscio alla spalla e l'altra traccia un profondo solco rosso sul retro della tua coscia sinistra. Perdi 3 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alle ferite, vai al **279**.

318

Segui il robusto guerriero Drodarin fuori dalla sala e lungo un corridoio che conduce all'imbocco di un vasto tunnel illuminato da alcune lanterne. Quattro enormi lupi grigi sono attaccati a una piccola biga parcheggiata accanto alla parete del tunnel; le quattro bestie mugolano eccitate quando vedono comparire Vagel. Il capitano balza nella biga e ti fa cenno di unirti a lui. Non appena sei a bordo, egli afferra le redini e fa partire di corsa i lupi.

Ti reggi con forza alla ringhiera della biga mentre Vagel la guida con abilità attraverso una serie infinita di caverne titaniche. La grandezza e la diversità del regno sotterraneo ti riempie di meraviglia: è molto piú vasto di quanto ti aspettassi! Vedi fattorie con bestiame e campi di grano, fiumi pieni di pesce, miniere ricche di argento e materiali preziosi, pozzi pieni di olio per alimentare le grandi lanterne che illuminano a giorno questo stupefacente mondo sotterraneo. Ma tra le molte meraviglie di Bor scorgi anche i segni evidenti della tragedia che si sta abbattendo sulla razza Drodarin. Molti degli insediamenti che vedi sono distrutti o abbandonati, e gruppi di nani soldati provati dalla guerra siedono con aria abbattuta tra le rovine, intenti a curarsi le ferite.

Dopo aver oltrepassato un gruppo di case fumanti, arrivate all'imboccatura di un tunnel in discesa che condu-

ce a una miniera di rame. Il luogo sembra abbandonato, ma quando uscite dal tunnel i tuoi sensi Ramastan dell'Interpretazione ti avvertono che state per cadere in un'imboscata. Gridi a Vagel di voltare la biga, ma prima che egli abbia il tempo di ubbidire al tuo ordine, una cascata di frecce scende verso di voi, proveniente dalle rocce circostanti. Uno dei lupi viene ucciso all'istante, e Vagel perde il controllo della biga. Un attimo dopo la ruota sinistra si infrange contro un masso, e in un batter d'occhio vieni scagliato con forza in aria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **286**.
Se va da 4 a 7, vai al **120**.
Se è 8 o piú, vai all'**85**.

319

Torni nella caverna, imbocchi il tunnel che si diparte verso sud e segui la pista fino a quando arrivi a un incrocio, da dove un passaggio piú stretto si diparte verso destra. L'entrata di questo tunnel è bloccata da una grata di legno. Sulla grata c'è un cartello di ferro fissato a una delle travi, ma le rune Drodarin non sono piú leggibili, in quanto cancellate da qualche acido. Guardi piú da vicino e decidi che la scritta è stata cancellata dallo stesso Shom'zaa: le tracce d'acido, infatti, sono identiche a quelle del fluido che ha perforato l'armatura del Principe Leomin.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas o piú, vai al **138**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **308**.

320

Rimani nascosto dietro il grande scudo mentre il nemico comincia a cercare tra i macchinari da guerra Drodarin. Attraverso una fessura nelle tavole di legno che formano lo scudo, osservi il comandante agarashi scendere dalla piattaforma e unirsi alla ricerca. Mentre si muove nella sala, l'essere continua a gridare agitato e a emettere fasci di vapore ghiacciato che, a casaccio, seminano morte e terrore tra i servitori dello Shom'zaa.

Il tunnel che ti ha condotto in questo laboratorio è stato sigillato, e ormai la saracinesca non può piú essere sollevata, ora che la fune è stata tagliata. Le tue speranze di fuga stanno svanendo in fretta, ma a un certo punto vedi qualcosa vicino a te che ti risolleva lo spirito.

Vai al **51**.

321

Premi l'ultimo pulsante della sequenza e senti il meccanismo scattare: un attimo dopo il portale si apre lentamente. Ti affretti oltre, fermandoti un solo istante per richiudere la pesante porta di bronzo.

Il tunnel prosegue davanti a te. Segui la pista centrale tracciata dai vagoni carichi di minerale mentre essa

scende dolcemente in mezzo alla roccia ricca di venature di rame. Dopo qualche minuto avverti un rumore confuso, come di tuono lontano. Procedi con cautela mentre a poco a poco il rimbombo si trasforma in una serie di scoppi distinti. Avanzi ancora di qualche metro fino a quando non scorgi una specie di sala intagliata nella roccia e illuminata dalla luce di alcune lanterne. Ti fermi a osservare e capisci che la fonte delle esplosioni si trova proprio in quella sala.

Vai al **35**.

322

Lo Shom'zaa si tocca le ferite profonde che gli hai inflitto, poi barcolla e cade all'indietro. Hai ucciso il formidabile avversario, ma percepisci che la sua morte è solo uno stato temporaneo, poiché il legame tra il suo corpo e il Pianeta delle Tenebre resta intatto. Mentre guardi l'orrenda carcassa ti accorgi che il flusso di potere malvagio si sta già ravvivando.

Torni nel punto in cui giace il Principe Leomin e ti rivolgi a Ishir affinché essa guidi la tua mano mentre afferri il Cristallo del Sole e lo scagli contro lo Shom'zaa. Un attimo dopo un lampo accecante, che ti costringe a coprirti il viso con le mani, illumina la tana, e un'assordante implosione simile a un potente tornado comincia a risucchiare ogni cosa verso di sé. Ti getti sul Principe Leomin e lo blocchi a terra mentre l'aria, il fango e i detriti della caverna vengono risucchiati dal vortice magico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **114**.
Se va da 4 a 6, vai al **3**.
Se va da 7 a 9, vai al **232**.

323

Re Ryvin manda a chiamare Vagel, il capitano dai capelli rossi dei suoi Baroni Guerrieri, e lo nomina vostra guida. Vagel conosce una via per arrivare alla sala del trono, dove i principi furono visti assieme per l'ultima volta. Si pensa che, con le loro guardie del corpo, essi siano intrappolati nella sala e che stiano stoicamente difendendo il prezioso trono dall'assalto delle orde nemiche. Vagel conosce anche la posizione della tana dello Shom'zaa. Si sa per certo che la creatura vi fa spesso ritorno.

Per fornirti un aiuto ulteriore, il re ti consegna la Pietra del Sangue di Andarin. (Annotala sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti appeso a una catena attorno al collo. Non è necessario che ti liberi di altri oggetti in suo favore se possiedi già il numero massimo di oggetti permesso dalle regole.) Il re ti dice che i colori dell'amuleto si intensificheranno a mano a mano che ti avvicinerai ai suoi figli.

Lord Rimoah rimarrà nella sala maggiore e aiuterà Ryvin a raccogliere quel che resta del suo esercito. Essi cercheranno poi di penetrare nei livelli piú bassi del regno e salvare la sala del trono. Dopo aver elaborato assieme il piano, saluti Rimoah e ti prepari a partire in compagnia del capitano. Prima di lasciare la sala maggiore, Vagel ti offre l'opportunità di visitare l'armeria dei Baroni Guerrieri.

Se decidi di accettare l'offerta di Vagel, vai al **238**.
Se preferisci declinarla, vai al **318**.

324

Dopo che anche l'ultimo degli agarashi è stramazzato a terra, finito dai tuoi colpi inclementi, ti asciughi il sudore dalla fronte, pulisci la lama della tua Arma Ramas e la infili nel fodero.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.
Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

325

Estrai la tua Arma Ramas e ti prepari ad affrontare il temibile mostro. La bestia congiunge i due pugni, e all'improvviso una sfera di magma incandescente sfreccia in aria verso di te. Ne avverti il calore insopportabile sul viso mentre sferri un colpo potente e la colpisci di piatto con la lama della tua arma, deviandone la traiettoria.

Furibondo per il tuo riuscito tentativo di vanificare il suo attacco, l'essere avanza veloce verso di te, sempre a braccia levate. Temendo di non essere in grado di deviare un secondo missile di fuoco a distanza cosí ravvicinata, ti volti e ti precipiti verso l'alcova. Tiri la leva, ed ecco che un pannello si apre e rivela un corridoio debolmente illuminato. Ti afferri alla cornice di pietra che circonda il pannello segreto per catapultarti verso lo stretto passaggio: sei per metà dentro quando due sfere di viva fiamma erompono dai pugni incandescenti della creatura tarchiata e volano verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 4, vai al **44**.
Se va da 5 a 7, vai al **262**.
Se è 8 o piú, vai al **30**.

326

Ti servi della tua Arte Superiore egli Elementi per condensare l'acqua che si trova nell'aria circostante, grazie alla quale riesci a spegnere subito il fuoco che sta consumando avidamente i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento. La tua reazione fulminea estingue le fiamme e salva cosí tunica, zaino e il suo contenuto.

Per proseguire, vai al **307**.

327

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un consistente gruppo di agarashi Shom'zaa si sta avvicinando, e la tua Arte Ramastan della Divinazione individua la presenza di una creatura, probabilmente il loro comandante, in possesso di facoltà magiche. Una rapida occhiata ti dice che questo passaggio dalle pareti lisce, illuminato dalle lanterne, offre ben pochi nascondigli. Dopo aver valutato freddamente la situazione, fai ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa per superare questa difficile situazione.



(fig. 19) Guidi i Drodarin all'attacco.

Ti stendi a terra, ti rannicchi su te stesso e copri il viso con il braccio sinistro per nascondere i tuoi lineamenti di sommerliano. Poi entri in uno stato di animazione sospesa e fingi di essere morto. Qualche attimo piú tardi, una dozzina di agarashi Shom'zaa compare nel tunnel. A guidarli c'è una creatura dalla pelle nera e dagli occhi iridescenti. Senza degnarti nemmeno di una seconda occhiata, gli agarashi oltrepassano il punto in cui ti trovi e scompaiono in lontananza. Quando non senti piú il rumore dei loro piedi artigliati che grattano sul pavimento, esci dallo stato di trance e ti alzi in piedi.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

328 *(fig. 19)*

Sollevi l'Arma Ramas e pronunci il tuo grido di battaglia: "Per Sommerlund e per i Ramas!" Le tue grida valorose ispirano i Baroni Drodarin, i quali contrattaccano coraggiosamente nel tentativo di strappare il cannone alle mani nemiche. Guidi il combattimento con ardore, togliendo di mezzo senza difficoltà gli agarashi che osano parartisi davanti. Raggiungi il cannone, afferri lo stendardo da guerra del Principe Leomin e lo tieni alto mentre affronti l'orda infernale.

Agarashi Shom'zaa:

Combattività 48 Resistenza 42

Questo nemico è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **200**.

329

Sollevi il braccio in un gesto di difesa per proteggerti dalle rocce che cadono, ma ciò non basta a salvarti. Con terrificante rapidità, il tetto del tunnel cede, seppellendoti sotto tonnellate e tonnellate di granito. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

330

Ora che la creatura non costituisce piú una minaccia, ti allontani dal calore emanato dalle sue ceneri e cominci a esplorare la misteriosa sala del tesoro.

Le pareti della volta sono decorate da affreschi che glorificano la dea Ishir. Alcuni grandi tavoli intagliati, su cui sono ammassati gemme coperte di polvere e lingotti di materiali preziosi, formano un cerchio attorno a una statua dorata della dea, sistemata su un piedistallo di cristallo posto al centro della sala. Posati sul piedistallo vedi un certo numero di manufatti di valore speciale. Tre di questi in particolare attirano la tua attenzione:

Cotta di Korlinium
Questo Oggetto Speciale può essere indossato sotto la tunica. Assicura 2 punti aggiuntivi di Combattività.

Sacca Drodarin di Holding
Questo Oggetto Speciale può essere adoperato per portare cinque Oggetti dello Zaino aggiuntivi. Viene sistemato nello Zaino, dove occupa soltanto uno spazio.

Sounderer
L'ascia di battaglia Drodarin è un Oggetto Speciale. Impiegata in combattimento contro qualsiasi nemico assicura 5 punti aggiunti di Combattività. Puoi usare questa ascia magica come alternativa alla tua Arma Ramas.

Se decidi di prendere uno o piú di questi Oggetti Speciali, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Per proseguire, vai al **95**.

331

Il Cristallo del Sole colpisce la punta della stalagmite e manca cosí la testa dello Shom'zaa. Guardi con desolazione il cristallo scintillante rimbalzare in mezzo ad alcuni resti di uova schiuse e poi affondare con un sordo *blob* nel liquame melmoso che ricopre il pavimento.

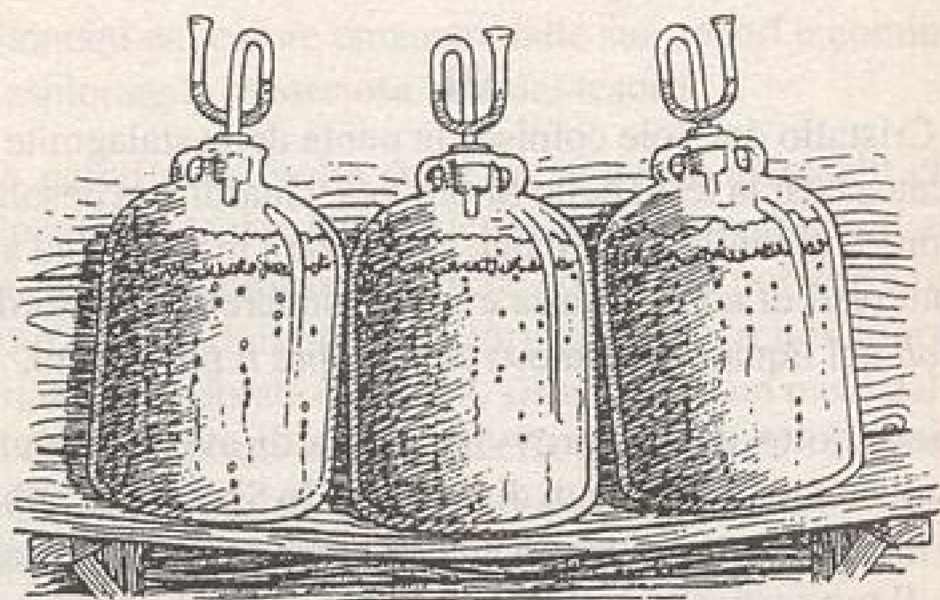
Vieni colto dall'improvvisa paura di avere perduto l'unica arma in grado di distruggere lo Shom'zaa: subito lasci la rampa di pietra e corri a recuperare il cristallo. Il tuo sesto senso Ramas ti guida verso la pietra magica, ma nell'attimo in cui serri dita attorno ad essa e ti volti per fronteggiare il nemico, ti tornano alla mente le parole di avvertimento di Lord Rimoah: "Stai attento a non trovarti troppo vicino alla creatura quando il Cristallo del Sole toccherà il suo corpo, altrimenti rischierai di venire consumato dall'energia del cristallo stesso".

Il ricordo di quelle parole ti costringe a fermarti e a riconsiderare la situazione. Concentri la tua attenzione sulla stalagmite, che ora si trova a meno di due metri da

te, e all'improvviso capisci che c'è qualcosa che non va. Guardi di nuovo e vedi che la testa dello Shom'zaa sta cominciando a svanire. Un nodo ti serra la gola quando capisci di aver dato la caccia a un miraggio. Ti volti per tornare alla rampa, ed ecco che qualcosa ti colpisce la schiena con forza tremenda.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **24**.
Se va da 5 a 9, vai al **91**.



332

Attraversi cinque campi di orzo prima di raggiungere l'uscita della caverna titanica. Qui vedi diverse piste da carro convergere verso l'imbocco di un'ampia rampa di pietra che conduce all'entrata di un tunnel privo di sentinelle. Sali la rampa e, dopo essere entrato nel tunnel illuminato dalla luce delle lanterne, vedi delle armi che giacciono abbandonate sul pavimento. Tra esse trovi una Freccia e una Spada ancora utilizzabili. (Se decidi di prenderle, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Segui il tunnel per diverse centinaia di metri fino a quando non raggiungi un incrocio, da dove un tunnel piú piccolo si diparte verso destra. Una targa di pietra che un tempo recava il nome del passaggio giace a terra ridotta in pezzi. Stai cercando di ricomporre la targa per poter leggere la scritta quando all'improvviso senti il rumore di un gruppo di Brozal che si sta avvicinando, proveniente dal tunnel principale. Ti sposti rapidamente nell'ombra e, servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione, aspetti che i cavalieri ti oltrepassino.

Nell'attesa, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **283**.

333

Sei a una decina di metri dalla barricata quando una freccia ti colpisce da dietro facendoti cadere a terra: perdi 3 punti di Resistenza per la forza dell'impatto con il terreno.

Per proseguire, vai al **41**.

334

Malgrado tutte le precauzioni,la creatura in piedi sulla piattaforma ti scorge tra i barili ed emette un grido acuto.

Un secondo dopo un dolore intensissimo ti esplode nella testa mentre lo scheletrico servitore dello Shom'zaa indirizza una potente ondata distruttiva di energia psichica contro la tua mente.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **32**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **342**.

335

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio contro il comandante degli agarashi. Un fascio di energia crepitante erompe dalla punta delle tue dita e volta ad arco contro la creatura. La tua mira è perfetta: il comandante, colpito alla testa, crolla a terra prima di avere il tempo di lanciare un secondo fascio ghiacciato e viene inesorabilmente calpestato dall'orda di agarashi all'attacco.

Per proseguire, vai al **244**.

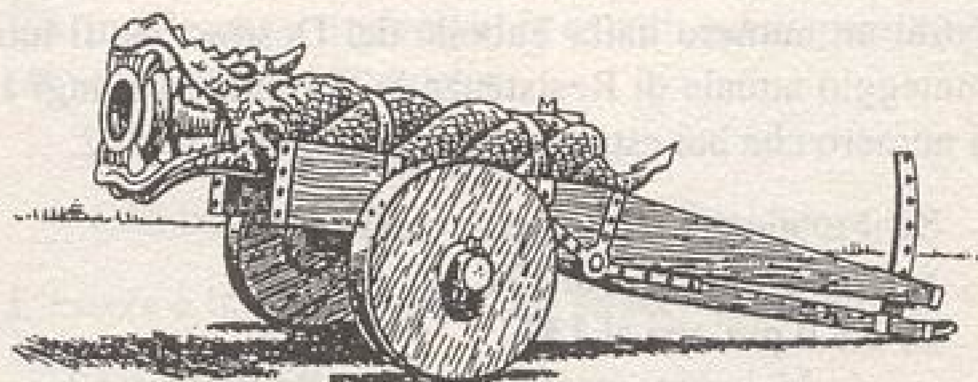
336

Ti alzi faticosamente in piedi e cominci a correre affannosamente lungo il tunnel pieno di ragnatele. In lontananza scorgi l'accesso a una sala piena di oggetti che scintillano invitanti alla debole luce delle poche torce appese alle pareti. Aguzzi la vista e capisci con sorpresa di avvicinarti a una cripta segreta contenente un tesoro Drodarin.

Un rumore di mattoni che cadono e di muro che crolla ti mette nuovamente in allarme: la creatura sta tentando di seguirti. Pezzi di intonaco si staccano dalle pareti mentre il mostro spinge il suo corpo pesante e muscoloso lungo lo stretto passaggio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.



337

Estrai una freccia dalla faretra e pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Freccia di Fuoco* –, e un attimo dopo la punta del dardo si accende. Non appena la via è libera, balzi fuori dal tuo nascondiglio e scatti verso il cannone, tenendo la freccia accesa a distanza di sicurezza, davanti a te.

All'improvviso il comandante agarashi ti vede, si ferma e si volta. Poi, con un risata sprezzante, solleva la mano simile a un artiglio e prende la mira.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **289**.
Se è 5 o piú, vai al **175**.

338

Mentre avanzi in fretta verso la barriera di rocce granitiche, ti volti e cominci a scalciare nel disperato tentativo di parare con i tacchi degli stivali l'impatto con gli scogli.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se è 12 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **199**.
Se va da 4 a 7, vai al **171**.
Se è 8 o piú, vai al **137**.

339

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti la mano destra contro la creatura dal muso di lucertola. Un fascio di energia percorre il tuo braccio, e un attimo dopo un lampo di luce bluastra esplode dalla punta delle tue dita e si inarca verso la creatura, la quale, colpita in pieno petto, viene scagliata all'indietro con forza. Nell'attimo in cui colpisce il terreno roccioso, la bestia perde conoscenza.

Le altre creature-rettile si fermano all'improvviso e fissano sbalordite il corpo immobile del loro comandante. Quando vedono che questo non dà cenni di vita, prese dal panico lasciano cadere le armi e cominciano a correre in ogni direzione. Approfitti della situazione e ti dirigi in fretta verso l'imboccatura del pozzo che si trova alla base della parete nord della cava.

Vai al **17**.

340

La creatura di roccia si ferma e si volta verso il Principe Leomin. Poi, mentre i suoi piedi granitici avanzano con deliberata lentezza verso la testa del principe, tu estrai l'Arma Ramas e ti precipiti in avanti, nel disperato tentativo di bloccare il mostro.

Golem di roccia:
Combattività 40 — Resistenza 65

L'essere è immune a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **74**.

341 *(fig. 20)*

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza* –, e a mano a mano che esso comincia ad avere effetto su di te, avverti un'ondata di potere ristoratore fluirti in ogni muscolo del corpo. Rinvigorito da questa nuova energia, afferri la pietra tombale che chiude il sepolcro e la sposti. Senti un forte *crack!* quando il sigillo di sporcizia e sedimenti cede, poi un fascio di calda luce dorata ti investe non appena la pietra scivola via e cade a terra.

Invaso da un crescente senso di stupore misto quasi a timore, serri le dita attorno all'impugnatura del martello da guerra e lo sollevi in aria, ammirandone la linea elegantemente intagliata e l'equilibrio perfetto. Di cer-



(fig. 20) Afferri il martello da guerra magico e lo sollevi con ammirazione.

to quell'arma sovrannaturale deve essere stata forgiata da fuochi magici.

Se decidi di tenere il Martello da Guerra di Andarin, ricordati di annotarlo sul tuo Registro da Guerra come Oggetto Speciale. In combattimento contro qualsiasi tipo di nemico esso ti assicurerà un bonus di +5 nel tuo punteggio di Combattività. Puoi usare il martello magico in alternativa alla tua Arma Ramas.

Per proseguire, vai al **230**.

342

La pressione cresce nella tua testa fino a quando non hai l'impressione che stia per esplodere. La vista ti si appanna in una nebbia rossastra, e non riesci nemmeno a emettere un grido di dolore prima di crollare a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di erigere un muro protettivo attorno alla tua mente servendoti dei tuoi poteri dello Scudo Psichico. Lentamente, mentre le tue difese si organizzano, il dolore scompare e la vista ti si schiarisce. A poco a poco riesci a mettere a fuoco un gruppo di agarashi Shom'zaa che si stanno avvicinando con fare minaccioso. Facendo appello a tutte le tue forze, ti alzi in piedi ed estrai l'Arma Ramas appena in tempo per difenderti dall'attacco nemico.

Agarashi Shom'zaa:

Combattività 40 — Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

continua

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

343

Il fascio di ghiaccio colpisce la barriera di aria calda ed esplode in una grande nube di vapore, spettacolare a vedersi ma del tutto innocua. Il potere della tua Arte Superiore degli Elementi spaventa il comandante degli agarashi, i cui nervi cedono immediatamente. La creatura si volta di scatto e se la dà a gambe, seguita dagli altri servitori dello Shom'zaa. Ben presto il gruppo scompare nell'oscurità, e il silenzio torna a regnare nel tunnel.

Se decidi di esaminare i corpi che giacciono nel tunnel, vai al **144**.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel, vai al **160**.

344

Premi con la schiena contro il grande portale di bronzo e reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Forza* –. Mentre l'incantesimo ha effetto, senti un'ondata di potere attraversarti ogni muscolo del corpo e fluirti nelle vene. Rinvigorito dalla magica energia, ti appoggi alla porta e premi con tutte le tue forze. Avverti contro la porta un altro colpo violento, che però non riesce a smuoverti. Poi senti la temperatura della superficie di bronzo cambiare a poco a poco... il portale si sta surriscaldando!

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **227**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **173**.

345

Il tuo colpo fatale fa cadere di sella il lanciere Shom'zaa e lo scaraventa tra le messi di grano, in mezzo a una pioggia di icore scuro. Mentre la sua cavalcatura scappa nel campi, noti un oggetto ovale che cade dalla sacca della sella. Esamini l'oggetto piú da vicino e vedi che si tratta di una Bomba al Fosforo inesplosa (se decidi di prenderla, annotala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale). Poi senti gli altri cavalieri farsi sempre piú vicini e scappi verso nord per evitarli.

Corri per un po' e, quando non senti piú alcun rumore alle tue spalle, capisci di essere riuscito a seminarli. Sei appena entrato in un campo di orzo quando all'improvviso una barriera di luce sfolgorante erompe davanti a te, e altre tre esplosioni scoppiano quasi all'unisono tra le messi: nel disperato tentativo di ucciderti, i cavalieri ti stanno lanciando contro delle bombe a mano. In pochi secondi, le messi si accendono di fiamme ruggenti alimentate dalla brezza. Indietreggi verso un altro campo di grano per evitare l'incendio, ma il tuo sesto senso ti dice che stai per cadere in una trappola.

Se decidi di continuare a indietreggiare nel campo di grano per evitare le fiamme, vai al **194**.

Se invece preferisci attraversare il muro di fiamme e raggiungere la salvezza nei campi di orzo al di là di questo, vai al **42**.

346

Mentre corri verso l'arcata, lanci la parola del potere del Regno Antico – *Gloar!* – La forza del tuo incantesimo colpisce il gruppo di lancieri nemici, catapultando alcuni

di essi nella sala retrostante. Prima che i sopravvissuti abbiano il tempo di riorganizzare le difese, scatti verso la barricata e la sala del trono.

Vai al **135**.

347

Prima di raggiungere l'uscita dalla caverna, fai ricorso alle tue facoltà Ramastan di Mimetizzazione per diminuire le possibilità che i servitori dello Shom'zaa ti vedano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 6 o meno, vai al **186**.
Se è 7 o piú, vai al **62**.

348

Un fascio di particelle gelate proveniente dall'artiglio della creatura si scontra a mezz'aria con la tua freccia infuocata e ne devia la traiettoria. Poi l'essere dalla pelle nera emette un grido acuto e ordina a un gruppo di agarashi di attaccarti immediatamente. Mentre le creature-rettile avanzano minacciose verso di te, tu estrai la tua Arma Ramas e ti prepari a difenderti dall'assalto nemico.

Agarashi Shom'zaa:
Combattività 40 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **65**.

Se il combattimento dura quattro scontri o piú, vai al **189**.

349

Ti servi della tua Arte Ramastan della Medicina per fermare il flusso di sangue mentre ti allontani dalle rocce. Poi la corrente fredda si riappropria del tuo corpo e lo sospinge verso la riva.

Per proseguire, vai al **290**.

350

Una speciale scorta viene organizzata in onore tuo e di Lord Rimoah. Accompagnati dal Principe Torfan, venite trasportati in una carrozza nell'Aula Magna del castello, dove è stato allestito un magnifico banchetto. Venite formalmente presentati a Re Ryvin, che loda il tuo coraggio e vi ringrazia di cuore per la vittoria riportata contro lo Shom'zaa: senza il vostro aiuto, forse ora il suo regno non esisterebbe piú. Restituisci al re la Pietra di Andarin, ed egli ti conferisce la Croce di Boradon, il piú alto riconoscimento militare esistente nel Regno di Bor. Durante le celebrazioni informali che hanno luogo poco dopo, ti viene conferito anche il titolo onorario di Barone di Bor, un raro privilegio per chi non appartiene alla razza Drodarin.

Dopo una giornata di riposo, tu e Lord Rimoah fate ritorno a Sommerlund a bordo del *Cloud-dancer*. La notizia della tua vittoria ha viaggiato piú veloce della navicella volante di Banedon, perciò al vostro arrivo venite accolti dalle grida di 'evviva' dei tuoi compagni

Ramas. Per aver sconfitto lo Shom'zaa e aver assicurato la sopravvivenza del Trono di Andarin, ricevi i complimenti e i ringraziamenti di Lupo Solitario in persona.

Congratulazioni, Grande Maestro. Ancora una volta sei riuscito a portare a termine una missione ai limiti dell'impossibile. Le tue gesta coraggiose rimarranno a lungo scritte nelle leggende del Nuovo Ordine Ramas, ma la lotta contro il Male non è finita. Ben presto la tua abilità e il tuo coraggio verranno messi nuovamente alla prova in un regno lontano del Magnamund. La natura di questa nuova avventura e i pericoli che dovrai affrontare ti verranno rivelati nella prossima, emozionante avventura della serie Lupo Solitario - Nuovo Ordine, intitolata:

Vampirium

TABELLA DEL DESTINO

1	9	0	1	4	2	5	7	8	1
8	3	0	1	7	6	8	1	6	5
9	5	2	0	6	9	4	6	1	3
6	1	7	6	4	9	8	0	5	3
7	7	9	4	2	6	0	3	8	5
2	4	3	6	8	0	7	2	0	5
7	3	6	1	5	8	7	4	1	2
2	0	2	7	8	5	9	0	6	5
8	2	4	8	2	5	7	6	1	6
8	7	2	6	4	2	1	3	6	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2
	GM M	GM M	GM –8	GM –6	GM –6	GM –5
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3
	GM M	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6
	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7
	GM –6	GM –6	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8
	GM –5	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –1	GM –1
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	GM –3	GM –3	GM –2	GM –0	GM –0	GM –0
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0

Numero del destino	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3
2	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2
3	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2
4	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2
5	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1
6	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –1
7	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
	GM –1	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
8	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
9	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
0	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

LA MONTAGNA INSANGUINATA

26

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.



lupo solitario

In questo libro il protagonista sei tu.
Il Re Nano Ryvin di Bor ha disperatamente bisogno dell'aiuto dei Ramas: alcuni scavi recenti nei livelli inferiori del vasto regno sotterraneo di Bor hanno disturbato lo Shom'zaa, una potente entità malvagia relegata nelle viscere della terra dai Maghi Anziani durante la guerra dei Mille Anni contro Agarash il Dannato. Soltanto un Grande Maestro Ramas può affrontare i pericoli che si nascondono nel regno sotterraneo di Bor e sconfiggere il nemico. Cosí, quando Lupo Solitario decide di affidare a te la difficile missione, accetti con orgoglio.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-477-0126-0

VOLUME DOPPIO
L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

lupo solitario 26 / grande maestro ramas

LA MONTAGNA INSANGUINATA

Joe Dever

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.
In questo libro il protagonista sei tu.

Il Re Nano Ryvin di Bor ha disperatamente bisogno dell'aiuto dei Ramas: alcuni scavi recenti nei livelli inferiori del vasto regno sotterraneo di Bor hanno disturbato lo Shom'zaa, una potente entità malvagia relegata nelle viscere della terra dai Maghi Anziani durante la guerra dei Mille Anni contro Agarash il Dannato. Soltanto un Grande Maestro Ramas può affrontare i pericoli che si nascondono nel regno sotterraneo di Bor e sconfiggere il nemico. Così, quando Lupo Solitario decide di affidare a te la difficile missione, accetti con orgoglio.

Copertina illustrata
da Peter Andrew Jones

DISCLAIMER